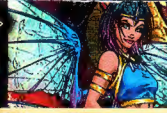
MAD MOVIES PRÉSENTE

20 PAGES DE BD INÉDITES



COMIC BOX

09 44 | DEC.06 JAN.07

BRÛLEZ-LES TOUS !
Les comics sur le bûcher

ON LES PREND AU MOT...
Joe Quesada,
Frank Quitely,
Brad Meltzer
Yanick Paquette,
Mike Avon Oeming
Jeff Smith

ADIEU DIABLO !
Le dernier combat de Dave Cockrum, co-créateur des nouveaux X-Men

BANG ! BANG ! BANG ! LE SON DES

BAD BOYS DE MARVEL

M 07155 - 9 - F: 6,50 € - RD
Belgique : 7,20 €

Boutique Spécialisée
Proders BD, Comics,
Ciné, Manga

Pekabul

BOWEN BUSTES
CAPTAIN BRITAIN '70'S: 53,00€
KAZAR ET ZABU: 90,00€
THE WASP: 50,00€
KITTY PRIDE: 55,00€
THE PROWLER: 55,00€
PROFESSEUR X: 55,00€
POLARIS: 55,00€
HAVOK: 55,00€
TERRAX: 65,00€
FRANKIE RAY NOVA: 60,00€

BOWEN STATUES
APOCALYPSE: 205,00€
IRON FIST: 180,00€
CAPTAIN MARVEL '70'S: 180,00€
VENOM: 200,00€
MYSTERIO: 200,00€
SABRETOOTH: 180,00€

SIDESHOW
DIORAMA 4FF: 200€
GHOST RIDER MAQUETTE: 210€
EMMA FROST MAQUETTE: 135€
MAGNETO MAQUETTE : 200€
WOLVERINE VS SABRETOOTH: 300€
HULK PREMIUM: 350€
BUSTE 1:1 SPIDERMAN 430 €
BUSTE 1:2 DR DOOM 220 €

DC DIRECT
STATUE SUPERMAN FOREVER: 200€
BUSTE WOMAN OF DC UNIVERSE: 50€
STATUE SUPERMAN IN FLIGHT: 120€
STATUE SUPERMAN COVER 83: 65€
REPLIQUE KRYPTONITE 1000EX: 165€

MOORE CREATIONS
SHE DRAGON: 200€
KABUKI: 240€
FATHOM: 230€

ASPEN
KIANI: 350€

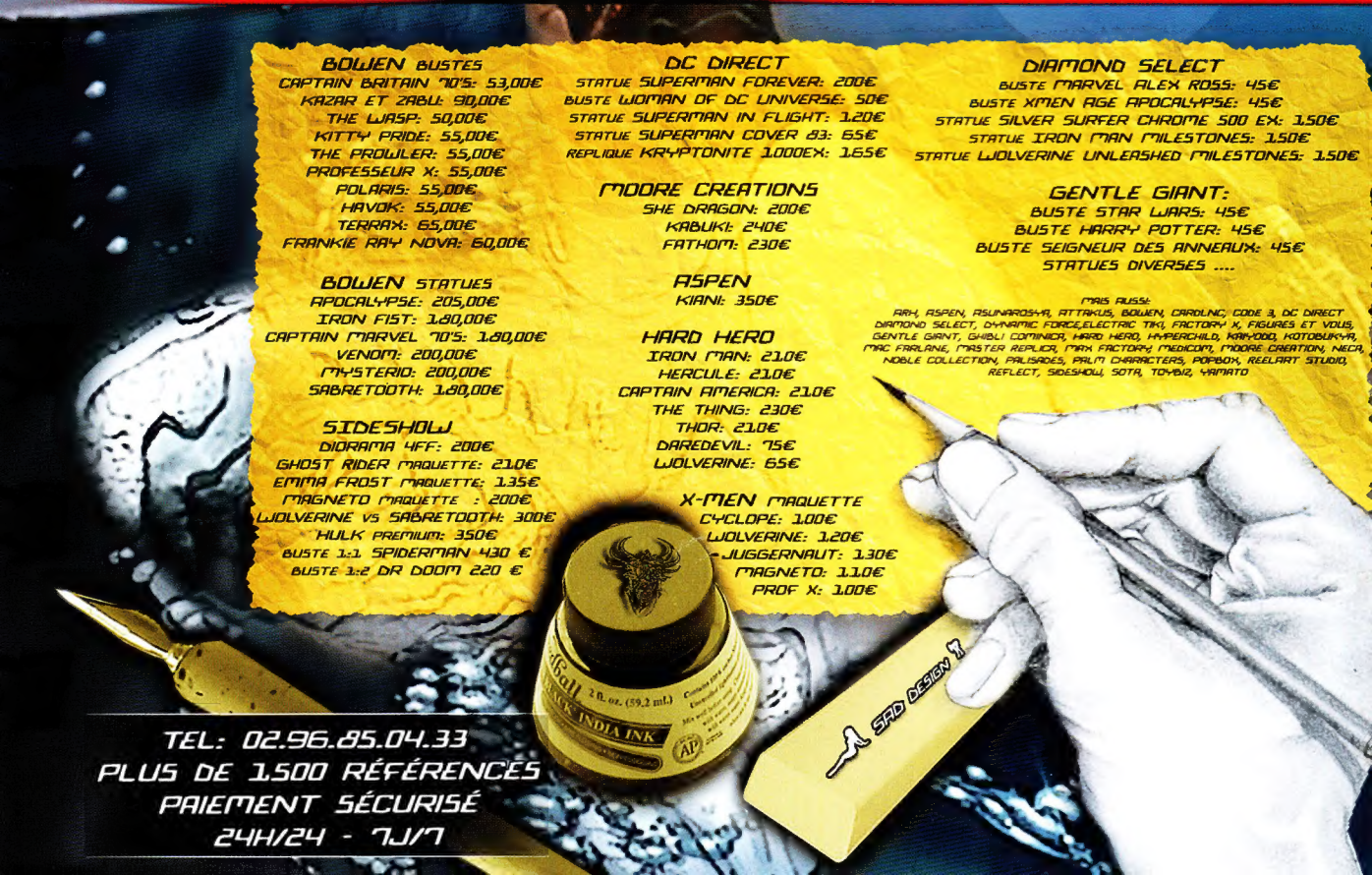
HARD HERO
IRON MAN: 210€
HERCULE: 210€
CAPTAIN AMERICA: 210€
THE THING: 230€
THOR: 210€
DAREDEVIL: 75€
WOLVERINE: 65€

X-MEN MAQUETTE
CYCLOPE: 100€
WOLVERINE: 120€
JUGGERNAUT: 130€
MAGNETO: 110€
PROF X: 100€

DIAMOND SELECT
BUSTE MARVEL ALEX ROSS: 45€
BUSTE XMEN AGE APOCALYPSE: 45€
STATUE SILVER SURFER CHROME 500 EX: 150€
STATUE IRON MAN MILESTONES: 150€
STATUE WOLVERINE UNLEASHED MILESTONES: 150€

GENTLE GIANT:
BUSTE STAR WARS: 45€
BUSTE HARRY POTTER: 45€
BUSTE SEIGNEUR DES ANNEAUX: 45€
STATUES DIVERSES ....

MAIS AUSSI:
ARH, ASPEN, ASUNAROSYA, ATTAKUS, BOWEN, CAROLINE, CODE 3, DC DIRECT
DIAMOND SELECT, DYNAMIC FORCE,ELECTRIC TIKI, FACTORY X, FIGURES ET VOUS,
GENTLE GIANT, GHIBLI COMINOR, HARD HERO, HYPERCHILD, KARYODO, KOTOBUKIYA,
MAC FARLANE, MASTER REPLICA, MAX FACTORY, MEDICOM, MOORE CREATION, NECA,
NOBLE COLLECTION, PALISADES, PALM CHARACTERS, POPBOX, REELART STUDIO,
REFLECT, SIDESHOW, SOTA, TOYBIZ, YAMATO



TEL: 02.96.85.04.33
PLUS DE 1.500 RÉFÉRENCES
PAIEMENT SÉCURISÉ
24H/24 - 7J/7

ÉDITORIAL

L'HEURE DU BILAN...

■ J'aimerais vous dire, par esprit de contradiction, que tout va mal au pays des super-héros et que 2006 aura été la pire année que l'industrie des hommes (et femmes) en collants ait connu, mais... non. Même pas. Tout va bien pour eux, merci. D'aucuns pourront m'objecter que j'assène cela à longueur d'éditos et que -- quoi, horreur -- Comic Box est tombé dans la marmite du politiquement correct. Mais pour être franc, pourquoi chercher un problème lorsqu'il n'y en a pas ?

Attention, nous ne sommes pas en train de dire que tout est rose, mais comme le résume Joe Quesada dans la longue interview qu'il nous a accordée, "*quand Marvel va bien, l'industrie des comics va bien et quand Marvel tousse, l'industrie s'enrhume*". Et Marvel va TRÈS bien. En réalité, même, l'année 2006 aura été importante à plus d'un titre. Passons en revue les tops et les flops :

▲ **Civil War** : TOP ! La maxi-série de Marvel a tout écrasé sur son passage. Le premier numéro se serait écoulé à près de 400 000 exemplaires aux États-Unis et le rythme de croisière des numéros suivants s'établirait à environ 270 000 exemplaires en moyenne. Impressionnant. Tout cela sans compter les futurs recueils (les TPB), dont les ventes aux USA sont en pleine explosion (+38% pour l'ensemble des TPB depuis un an). Inutile d'avoir fait Maths Sup pour comprendre que la guerre des super-héros... ça fait vendre !

▲ **52** : TOP ! Le pari était osé. DC l'a relevé. Un comic-book hebdomadaire, avec des dessinateurs quasi-inconnus (sauf quelques vétérans) à la barre, et sans les icônes de la marque (Superman, Batman, Wonder Woman)... Beaucoup l'ont dit haut et fort : "*Ça ne marchera jamais*". Et pourtant... 52 est en train de se transformer en vache à lait pour l'éditeur de Superman. À raison de 115 000 exemplaires de moyenne par numéro, quatre fois par mois, à 3,99 $... autant dire que le chiffre d'affaire de DC a fait un bond.

▼ Les indépendants : FLOP ! Marvel et DC concentrent à eux seuls plus de 80% du marché des comics aux États-Unis. Dans ces conditions, il est de plus en plus difficile de se lancer. Même des labels comme Top Cow, Aspen ou Dark Horse connaissent des temps difficiles et doivent s'appuyer sur des licences ou des partenariats avec les "Big Two" afin de survivre. Il en résulte que ces petits labels sont réduits à leur utilité première : être un laboratoire d'idées et de talents, avec peu d'espoir de connaitre un essor commercial conséquent, faute d'une distribution en béton.

■ L'envers du décor. Réaliser un numéro de Comic Box, c'est comme faire des montagnes russes. On imagine le magazine environ un mois et demi avant sa sortie et plus les jours passent, moins le magazine ressemble à ce qu'il devrait être. Les interviews ? Chaque mois, nous passons des dizaines de demandes à des créateurs qui ont leur propre agenda. Et encore, sans parler du décalage horaire... leurs impératifs sont bien évidemment loins des nôtres. Parfois, cela tourne au feuilleton. Comme avec Brad Meltzer, par exemple. Six mois de négociations avec DC Comics et lui ! En fin de compte, au jour dit, à l'heure dite (6 heures du matin, heure locale), un problème de communication ruine l'interview. Brad me dit "*ok, tu as 10 minutes*". Inutile de mentionner que j'étais dégoûté. Mais, grand seigneur, Brad s'excuse (alors que c'était plutôt la faute du service de presse de DC !) et propose de reprendre rendez-vous. Résultat, interview sauvée. Parfois, il faut également improviser. Il y a trois ans, Grant Morrison, qui n'aime pas spécialement les journalistes, accepte exceptionnellement une entrevue si elle a lieu... tout de suite ! Inutile de dire qu'il vaut mieux être doué en improvisation. Car un faux pas est vite arrivé. À l'inverse, il y a des Mike Avon Oeming, contacté trois jours avant le bouclage et qui bouscule son planning pour nous parler. Le monde des comics est ainsi. Divers et surprenant. Mais toujours empreint d'une humanité qui n'existe nulle part ailleurs dans le monde de l'entertainment. Quand je vois à quel point mes collègues journalistes de cinéma ou de jeux vidéo ont du mal à exercer leur métier correctement, je mesure la chance que nous avons. Merci donc à tous les créateurs sans qui Comic Box ne serait pas ce qu'il est.

Bonne lecture à tous, et au nom de toute la rédaction, très bonne année 2007 !

Fabrice Sapolsky

Vu (et subi) au Festival BD de Valenciennes, un des collaborateurs de Comic Box prêt à tout pour prouver au monde qu'il est le Green Arrow français. Nous tairons son nom pour protéger les nôtres !

CRÉDITS COUVERTURE : DAREDEVIL, GHOST RIDER, PUNISHER sont ™ & © Marvel Characters, Inc. All Rights Reserved. Used with Permission.
CRÉDITS INTÉRIEURS : Tous les personnages et situations contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs. Tous droits réservés.

COMICBOX

Vol. 2 • NUMÉRO 9 (44) • DÉCEMBRE 2006/JANVIER 2007 • www.comicbox.com

Rédaction : FULL FX, 29 Blvd Edgar Quinet 75014 Paris Tel. : 01 43 20 43 01 - Fax : 01 43 20 29 86.
Rédacteur en chef : Fabrice Sapolsky (fsapolsky@comicbox.com). **Rédacteur en Chef Adjoint** : Xavier Fournier (xfournier@comicbox.com).
Secrétaire de Rédaction : Perrine Rosset (perrine@fullfx.biz). **Traducteur** : Pierre Bisson (pierre@fullfx.biz).
Ont participé à ce numéro : Antoine Maurel, Lise Benkemoun, Izod, Zemo (zemo@comicbox.com), Raphaëlle Raux-Moreau.
Spirit of the PAO : Izod, Alexandra Moignard.
Couverture originale : Leinil Francis Yu.

Remerciements : Alex Segura, Jeff Suter, Jim McCann, Johanna Audiffred [^_^] , Thierry Mornet, Sebastien Dallain, Matteo Losso, Walter DeMarchi, Sylvie Chabroux, Franck Blas, Lisa Kwon & Mark Brooks (see you soon pals !), Christine Jensen, Frank Mastromauro, Jim Lainé, Mike Avon Oeming.

Éditeur : CUSTOM PUBLISHING FRANCE, 6, rue Rodier, 75009 Paris - Tél. : 01 44 635 635 - Fax : 01 44 635 634
Directeur des rédactions : Gérard Cohen
Impression : Léonce Deprez Z.I. 62620 Ruitz. Reassort : X-Media Conseil, Vanessa Bugeïa (04 96 11 27 11).
Abonnements: DIP/Comic Box, 18 à 24 quai de la Marne 75164 Paris Cedex 19 Tél. : 01 44 84 85 29
Publicité : Denis Velardocchio - Tel : 01 44 635 633
Commission paritaire : en cours - ISSN : N° 1288-6351 - Dépôt légal à parution.
Directeur de la publication : Benjamin Cohen - **Éditeur : Custom Publishing France** SAS au capital de 40 000 euros - RCS Paris : B 394 412 928. **Principal actionnaire :** Fairway sarl. **Imprimé en France/Printed in France.**

SOMMAIRE

>> Tout feu, tout flamme ! Ghost Rider, alias le motard Fantôme, revient sous les feux de l'actualité des comics et du cinéma !

© MARVEL CHARACTERS, INC

JOE QUESADA

06 EN DIRECT DES USA
L'éditeur en chef de Marvel a toujours quelque chose d'intéressant à dire. Surtout lorsqu'il ne nous a pas accordé d'interview depuis quatre ans (Comic Box Annue l#1). Du coup, nous lui avons largement ouvert nos colonnes...

12 PLEINS FEUX SUR... SUPERBOY PRIME
Le Superboy venant d'un monde qui n'existe plus aurait eu des raisons de se plaindre depuis 25 ans qu'il est dans les limbes de l'univers DC. Qui est-il, d'où vient-il ? Avant de paniquer fébrilement devant vos pages d'Infinite Crisis, lisez plutôt ceci...

14 ROUTE 666
L'un des Bad Boys de Marvel, le Ghost Rider s'apprête à revenir par la grande porte. Entre une série toute récente chez Marvel et un film à venir (24 février 2007 en France), il est temps de faire le point sur les origines d'un personnage plus complexe qu'on ne croit.

18 IN MEMORIAM : DAVE COCKRUM
La Légion des Super-Héros a été sa rampe de lancement, les nouveaux X-Men son heure de gloire. Le créateur de Diablo ou encore de Colossus vient de s'éteindre. Les comics ont encore perdu un grand artiste.

20 ENTRETIEN AVEC FRANK QUITELY
Frank Quitely n'existe pas. Il a été inventé pour tromper le monde entier afin que Vince Deighan puisse vivre en paix. Mais finalement, c'est pas vraiment important. L'essentiel est que Frank Quitely ait quelque chose à dire et là... vous ne serez pas déçus !

26 BRÛLEZ, COMICS, BRÛLEZ !
Il fut un temps où être lecteur de comic-books aux États-Unis était suspect, voire criminel. Certains groupes avaient même pris le parti d'immoler les comics...

30 ENTRETIEN AVEC JACK LAWRENCE
Il est britannique, il a un style cartoony des plus amicaux, mais il est loin de dessiner des petits Mickeys sans saveur. Jack Lawrence a un ton, des idées et une certaine vision du métier qu'il partage avec nous.

32 VICTIMES DE LA MODE
Envie d'assister à un défilé ? Plus besoin d'arpenter les capitales de la mode, il suffit de lire des comics ! Les créateurs n'ont jamais manqué d'inspiration lorsqu'il fallait changer les costumes des personnages. Parfois, seule une pincée de bon goût manquait !

BRÛLEZ... COMICS, BRÛLEZ !

LA BD : SOULFIRE

BRAD MELTZER

LEXICOMICS

Comic-book : « Bande dessinée » en anglais. Désigne l'objet. Par extension, les comics (au pluriel, parce qu'on ne dit pas UN comics mais un comic !!!) désigne la bande dessinée américaine.
Creator owned : Une série dont l'auteur (et non l'éditeur) possède les droits et les personnages.
Crossover : Aventure impliquant plusieurs personnages issus de séries diverses et généralement publiée dans ces différentes séries.
Fill-in : Se dit lorsqu'un artiste en remplace temporairement un autre sur une série, pour permettre à cette dernière de sortir dans les temps.
Golden-Silver Age : Comics parus avant 1956 (Golden) et entre cette date et la fin des années 1970 (Silver).
Mainstream : Courant majoritaire de l'industrie des comics. Dans la pratique, désigne Marvel, DC et Image par rapport aux autres studios « indépendants ».
One shot : Littéralement, « un coup ». Désigne une histoire complète, en dehors des séries régulières.
Ongoing : Se dit de séries régulières, à priori non limitées dans le temps, par opposition aux mini ou maxi-séries.
Relaunch : Pratique éditoriale consistant à relancer une série à partir du numéro 1.
Rough : Esquisses ou crayonnés.
Sidekick : Jeune équipier d'un super héros plus connu (ex : Robin, Bucky, etc.)
Spin-off : Série dérivée de la mythologie d'une autre (ex : une série dédiée à Robin est un spin-off de Batman).
Story-arc : Cycle d'épisodes formant une histoire complète au sein d'une série mensuelle.
Storytelling : Narration, mise en scène.
Tie-in: événement/action/série en rapport avec un(e) autre.

36 ENTRETIEN AVEC YANICK PAQUETTE
Direction le Quebec ! C'est là-bas que Yanick Paquette s'est constitué un environnement de travail prospère et perfectionné jusqu'à attirer l'attention des grands studios américains. Exclusif Marvel, il raconte son expérience avec les X-Men, Alan Moore et les brunes à forte poitrine !

40 BANDE DESSINÉE : SOULFIRE
« *Say Hello to Aspen !* ». Tel était le slogan d'Aspen Comics lors de son lancement en 2004. La compagnie créée par Mike Turner a vite imposé son style avec Fathom, puis Soulfire. Ce sont deux histoires courtes tirées de l'univers de cette dernière série que nous vous proposons ici.

62 ENTRETIEN AVEC JEFF SMITH
On le connaît surtout pour Bone, une œuvre qu'il porte sur ses épaules depuis plus de quinze ans. Mais Jeff Smith aime aussi les super-héros et particulièrement Shazam. Il nous parle de ses dessins, ses projets et son amour pour la BD française.

64 ENTRETIEN AVEC BRAD MELTZER
En moins de trois ans et trois séries, le romancier s'est fait un nom dans les comics. Green Arrow, Identity Crisis et Justice League, autant de succès mérités pour un auteur au talent éclatant.

68 DAREDEVIL : LE BILAN
Brian Bendis aura passé cinq années sur Daredevil, y gravant sa marque au fer rouge, car si forte, que son successeur Ed Brubaker a choisi le changement dans la continuité. Qui est donc le héros aveugle aujourd'hui ?

72 PLANCHES CONTACT
John Watson n'est pas encore une superstar, mais sa côte grimpe en flèche. L'artiste britannique s'est fait remarquer en produisant les superbes couvertures de la mini-série Son of M et depuis, enchaîne les commandes. Il nous ouvre son carnet...

76 LES PINCEAUX DU CŒUR
Aux USA, pas de sécurité sociale. Les artistes malades plongés dans une détresse financière n'avaient la possibilité de s'en sortir que par eux-même. Jusqu'à l'arrivée de la Hero Initiative, une association à but non lucratif qui se démène pour ne plus laisser de créateurs au bord de la route.

78 ENTRETIEN AVEC MIKE AVON OEMING
Révélé au grand public par Powers, la série qu'il anime avec Brian Bendis, Mike Oeming traîne ses guêtres depuis plus de dix ans dans le métier. Et il ne manque pas de projets !

LE JOURNAL DU FAN

DANS CET ESPACE, VOUS TROUVEREZ TOUT CE QU'IL FAUT POUR : VOIR, LIRE, COMPRENDRE, SURFER, ACHETER ET S'INFORMER SUR LES DERNIÈRES TENDANCES EN MATIÈRE DE COMICS.

82 L'ACTU DVD
Le DVD aime les super-héros. X-Men 3 et le coffret Superman en sont les preuves.

84 ALTERNATIVE COMICS
La vie d'Alison Bechdel méritait bien d'être racontée. Et comme on est jamais mieux servi que par soi-même, l'auteur s'y est collée.

86 CONTRÔLE D'IDENTITÉ
José Villarubia est bien connu des fans pour sa maîtrise de la colorisation. Mais il a une autre corde à son arc : la photographie.

88 GUIDE DE LECTURE
Cartonné, souple, français, anglais ? De toute façon, on a ce qu'il vous faut...

90 MATCH DE BOX
Izod et Zemo ont une fois de plus braqué le bureau de la Poste. Autopsie du sac de lettres, avec les réponses en prime !

92 CULT CORNER
L'actu des goodies... plutôt orientée statuettes cette fois.

93 PLACE NET
Les meilleurs sites du web pour vous permettre de tenir entre deux Comic Box.

94 DERNIÈRES NOUVELLES
Les derniers potins du monde des comics.

98 DR PSYCHO
Dormir... Le privilège des mortels, pas forcément celui des surhommes qui ont une fâcheuse tendance à braver Morphée.

INTERVIEW ■ JOE QUESADA

CHEF DE CLAN

© Marvel Characters, Inc.

LE TEMPS PASSE VITE. QUATRE ANS QUE NOUS N'AVIONS PAS RÉALISÉ D'ENTRETIEN AVEC **JOE QUESADA**, L'EMBLÉMATIQUE ÉDITEUR EN CHEF DE MARVEL. ALORS QUE L'INDUSTRIE DES COMICS VOIT SES VENTES GRIMPER AUX USA, ET QUE MARVEL CONFORTE MOIS APRÈS MOIS SA SUPRÉMATIE, NOUS AVONS VOULU SAVOIR DANS QUEL ÉTAT D'ESPRIT LE MENEUR DE JEU DE LA MAISON DES IDÉES SE TROUVAIT, MAIS ÉGALEMENT SI L'ARTISTE QUI SOMMEILLE EN LUI AVAIT TOUJOURS "FAIM DE COMICS". INTERVIEW VÉRITÉ...

REPÈRES

› Base d'opération :
New York, USA.

› Ses séries phares (comme artiste) :
- Ninjak
- Ash
- Painkiller Jane
- Batman
- Daredevil

› Ses séries phares (comme éditeur) :
- Toutes les séries Marvel Knights (1998-2000)
- Toutes les séries Marvel ! (2000 -)

Joe a également réalisé de nombreuses couvertures (ou variantes) pour Wolverine, Daredevil, House of M, etc.

Quel a été l'événement le plus marquant de l'année 2006 pour Marvel : les élections législatives américaines, le succès de la série télé Heroes ou les X-Men qui enterrent Superman au box office malgré de mauvaises critiques ?

(rires)... Je choisirai **Heroes**. Elle montre au grand public que les comics ne sont pas qu'un simple média pour enfants. Qu'ils peuvent raconter des histoires matures, sensibles et complexes que les gens ont envie de découvrir. Il est évident que les comics influencent les films et les séries télé depuis des années, mais toujours de manière non avouée ou détournée. Une série comme Heroes apparaît sur les écrans et ne cache pas son appartenance à l'univers des comics. Et malgré tout, le grand public adore la série.

Êtes-vous d'accord avec Brandon Peterson quand il dit que c'est la meilleure période pour être un "geek?

Oui ! (rires). Je respecte le terme « geek », mais nous devons aller au-delà. Il m'est arrivé une petite histoire hier. J'ai été voir un match de foot [américain] avec un ami, qui travaille aussi dans le monde des comics, et il se demandait pourquoi les gens se moquaient des fans de comics alors que la plupart des spectateurs avaient le visage peint aux couleurs de leur équipe ! En quoi ces types sont différents de ceux qui viennent déguisés en Captain America dans les conventions ?! Si vous demandiez à un supporter de foot s'il se considère « geek », il vous dira qu'il n'est qu'un fan. Il faut zapper le cliché du vendeur de comics dans les **Simpson**, même si c'est en partie vrai et très drôle. Tous les fans de comics ne sont pas comme ça. La plupart ont des familles, sont cadres, et pourtant, ils achètent nos produits et les aiment.

Gerry Conway, qui a largement contribué à l'histoire de Spider-Man, nous a confié dans une récente interview (cf. CB#6), que Marvel n'avait pas créé de personnage iconique depuis 20 ans et se trouve donc obligé de réinventer les personnages créés dans les années 70. Ces critiques vous touchent-elles ?

Oui. D'une certaine manière, il a raison de dire cela. Cependant, ça ne touche pas que Marvel. Il suffit d'observer l'industrie des comics en général. Créer une icône à notre époque devient très difficile, surtout quand il faut faire face à celles de DC et Marvel. Si vous parcourez le pays, les gens vous diront qu'ils ont déjà entendu parler de Spider-Man et de Batman. L'une des raisons principales, c'est qu'un personnage ne devient icône qu'après 40 ans d'existence au moins. Gerry a raison.

La dernière véritable icône de Marvel est Wolverine, non ?

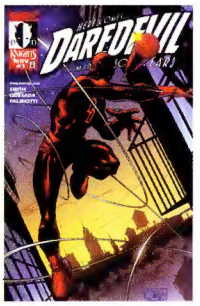
Non... Je dirai plutôt le Punisher, et n'oublions pas Elektra. Wolverine est le dernier personnage tendance. Il est très populaire, plus qu'Elektra, c'est évident. Et puis, il est très dur de faire accepter quelque chose de nouveau dans le milieu des comics. Ce n'est pas comme si nous n'avions jamais essayé. Les vendeurs nous supportent dans nos efforts, ils n'hésitent pas à commander une nouvelle série qui n'a pas de Spider-Man, de Wolverine ou de Batman en couverture. J'ajouterai simplement qu'une série comme **Runaways**, dans quatre, cinq ou six ans, pourrait devenir ce genre de série phare.

Tout comme les Young Avengers.

Les **Young Avengers** resteront malgré tout un spin-off des Vengeurs. Un personnage comme **X-23**, même s'il devient très célèbre dans vingt ans, restera toujours une copie de Wolverine. Alors que **Runaways** est un véritable concept. La série a ce potentiel pour devenir un standard de l'industrie des comics. Mais on ne le saura que dans dix ou vingt ans. Les gens se diront : « *Ah oui, ça a été créé à cette époque !* ». Mais tout dépend de l'évolution du marché : plus il est prospère, plus de nouvelles séries originales existeront. Elles auront plus de chances de survivre. L'émergence d'Image Comics dans les années 90 a changé également les choses. Tous ces types se sont réunis pour créer leurs personnages et ils ont fait pas mal de fric. Les créateurs d'aujourd'hui se disent la même chose : « *Pourquoi j'irai faire un personnage chez Marvel ou DC quand je peux le garder pour moi et me faire de l'argent ?!* ». J'ai fait partie de ces types-là, j'ai créé Painkiller Jane et surtout Ash, qui dans son essence est un personnage à la Marvel.

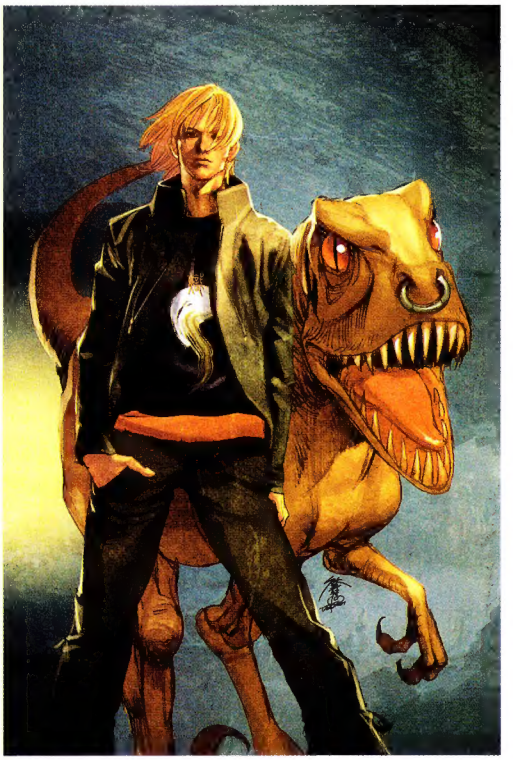
Presque tous les personnages d'Image ont été influencés par Marvel...

Oui, certains sont même de pures copies ! (rires). Il y avait quelques différences. Mais ils ressemblaient tous plus ou moins aux X-Men ou à Hulk. Ash était un peu comme ça. Il avait les traits de caractère d'un personnage Marvel, mais aucun héros de Marvel ne lui ressemblait. Je note cependant que les créateurs ont tendance à changer d'avis et venir proposer de nouvelles choses chez Marvel. Quant à ce que disait Gerry sur le « revamp » d'anciens personnages, nous devons continuer à le faire. Les concepts des années 60 ne sont pas à jeter à la poubelle. Beaucoup sont immortels. Notre job est de faire en sorte que de nouvelles générations les découvrent à leur tour. Nous faisons évoluer les personnages.



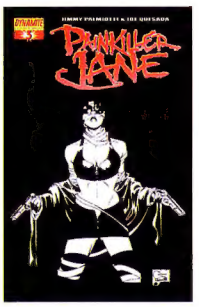
Le nouveau costume de Spider-Man a fait beaucoup fait parler. Était-ce un moyen pour vous de rassembler deux personnages que vous aimez, Iron Man et Spidey ?

J'aimerais vous dire que ça a été une décision difficile. Chris Bachalo nous a présenté plusieurs concepts pour ce nouveau costume. Nous avons organisé plusieurs réunions. C'est là que j'ai griffonné quelques dessins en m'inspirant de ce qu'avait fait Chris. J'ai intégré des éléments d'Iron Man au costume. Ce changement n'est pas anodin. J. Michael Straczynski a écrit cette histoire dans laquelle Tony offre ce costume à Peter. Ça faisait partie de leur rapprochement. Il était donc évident pour moi que le costume devait être rouge et or. D'où cette réplique culte de Tony lorsque Peter s'aperçoit que le costume n'est plus rouge et bleu : « *Mon costume. Mes couleurs.* » (rires). Les fans ont aimé se déchaîner pour la tenue de Spidey. Rappelez-vous l'époque du costume noir... les fans criaient leur dégoût pour celui-ci. Aujourd'hui, je reçois des tonnes d'e-mails me demandant quand il va revenir. Il est devenu cool. Il est même dans le prochain film !



Est-ce pour ça que vous le ramenez dans l'univers des comics ?

Non. Ça faisait un moment que nous en parlions. Il était censé revenir cette année, avant Civil War. Nous avons dû le repousser. La nouvelle de la présence du costume noir dans le film est apparue entre temps.



Au-dessus : la réussite de la décennie ? Peut-être les Runaways, selon Quesada... En-dessous : Painkiller Jane, relancée chez Dynamite pour éviter tout conflit d'intérêt.

En lisant Civil War, on peut avoir l'impression que certains éléments changent par rapport à l'idée de départ. Est-ce vrai ? Faites-vous ce type de modifications d'après les remarques faisant suite au numéro un d'un crossover important ?

Non, pas pour **Civil War**, man ! Tout est prévu depuis le début. Certaines lignes de dialogues peuvent changer au cours du temps. Par exemple, dans **Civil War : Frontline**, Paul Jenkins a évoqué un événement récent aux USA : quelqu'un a piraté les ordinateurs d'un hôpital et a récupéré les informations personnelles d'environ 40 000 vétérans, il a voulu l'inclure grâce à une ligne de dialogue. Mais toutes les intrigues ont été ficelées. La seule modification provient du marketing. Nous savions que ce serait un gros succès mais nous avons été surpris par l'importance de Civil War. Nous avons donc réimprimé les premiers numéros en grande vitesse. Nous prévoyons aussi de nouvelles séries, dérivées de Civil War. Mais les sept épisodes centraux, tout comme Civil War : Frontline, n'ont pas changé depuis le pitch original.

Toujours sur Spider-Man, vous avez déclaré que marier Peter Parker n'était sûrement pas la meilleure idée qui soit...

Non, ce n'était pas une bonne idée du tout !

Ok. Mais se débarrasser de Mary-Jane, Marvel l'a déjà fait il y a cinq ou six ans (lorsqu'elle a quitté Peter pendant plus d'un an), et cela n'a rien changé...

Non, rien n'a changé car il était toujours marié. Un élément essentiel de la vie de Peter Parker a disparu : son statut de célibataire, de jeune homme qui cherche l'amour, qui parfois séduit sans le vouloir et se retrouve avec trois prétendantes en même temps. Quand vous repensez à l'âge d'or de Spider-Man, on ne savait jamais ce qu'il allait se passer dans le numéro d'après ou sur quel cliffangher nous laisserait le scénariste... Spidey devait combattre le méchant, Tante May était malade, il arrivait tellement de choses dingues. Et ce n'était qu'un jeune étudiant célibataire. C'est un élément clé de la personnalité du héros. Je pense que c'est pour ça qu'**Ultimate Spider-Man** est plus intéressant à écrire que le Spider-Man Classique. Ce dernier est plus mature, plus ancré dans la vie adulte. Si nous voulons revenir aux origines, nous ne devons pas simplement faire disparaître Mary-Jane car ils seraient toujours mariés et certains lecteurs penseraient que Peter trompe Mary-Jane s'il flirtait avec d'autres filles.

Ça pourrait faire une histoire intéressante : Peter trompant Mary-Jane...

Peut-être en Europe, mais certainement pas ici ! (rires). Aux USA, ça serait un désastre, nous détruirions le personnage. Tout comme si nous le faisions divorcer... Les parents aiment Spider-Man car il est accessible pour leurs enfants. Il a un certain sens moral, Peter Parker est un bon garçon et il ne tromperait jamais sa femme.

Le mariage, tout comme le sexe, est un problème récurrent dans les comics. Ce sont des sujets qui font entrer le personnage dans l'âge adulte. En même temps, le public est différent, il vieillit avec le personnage. Il ne se préoccupe plus de savoir si le héros est célibataire ou non. Ce n'est qu'un autre statu quo, non ?

Je crois que le fait que Peter Parker soit célibataire est un élément fondamental, aussi important que la mort d'Oncle Ben. C'est comme si on disait : « *Ramenons les parents de Batman !* ». Marier Batman serait une erreur monumentale. Peter Parker a été créé pour être célibataire. Il a épousé un mannequin, ça le rend presque inaccessible. Je pense que ça empêche de raconter certaines histoires. Rien n'empêcherait Peter de sortir avec Mary-Jane et d'être heureux. S'ils ne faisaient que sortir ensemble, la tension entre les personnages serait très différente. Le mariage, c'est un problème d'adulte. Ça vieillit considérablement le personnage. Bien sûr, en grandissant, les fans veulent que Peter grandisse avec eux. Ils disent parfois que si Peter était resté au lycée, ils se seraient ennuyés. Mais si on regarde **Ultimate Spider-Man**, en six ans, Peter n'a pratiquement pas vieilli, il a toujours 16 ans ! Et les histoires sont toujours très intéressantes. Il s'agit juste d'écrire de bonnes histoires.

Ultimate Spider-Man est un personnage à part, car dans l'univers Ultimate, il n'y a que très peu d'interaction entre les personnages, alors que le Spider-Man d'Amazing est ancré à un univers plus vaste. Les deux personnages ne répondent donc pas aux mêmes contraintes...

C'est vrai. Mais cela n'a rien à voir avec le fait d'être marié ou non. Ultimate Spider-Man pourrait intégrer l'univers classique et rester âgé de 16 ans indéfiniment, ça marcherait quand même ! Un personnage peut mûrir sans avoir forcément besoin de vieillir. Sinon,

où s'arrête-t-on ? Dans 10 ans, Peter devra-t-il avoir 50 ans avec un gosse ?! Si vous aviez 20 ans, vous aimeriez lire les histoires d'un Spider-Man de 60 ans ?

Non. Mais ça ne veut pas dire que nous ne nous laisserions pas tenter si l'histoire était intéressante. Les lecteurs apprécient à la fois Amazing Spider-Man et Ultimate Spider-Man.

Bien sûr. Cependant **Amazing Spider-Man**, la série originale (celle sur laquelle se base la continuité des films ou autres), doit être le « vrai » Spider-Man. Une histoire « hors contexte » d'un Spider-Man âgé pourrait faire une bonne mini-série. Mais il ne faut pas trop changer l'original. Si on regarde ce qu'a fait DC ces dernières années, on constate que certaines de leurs icônes ne sont plus les personnages qu'elles étaient aux origines. Robin est devenu Nightwing, la personne sous le masque de Flash n'est plus la même... Ils ont tous grandi. Mais s'ils font un film sur l'un de ces personnages, ils choisissent le personnage classique ! Si Hal Jordan est redevenu Green Lantern, c'est parce que, quelque part, ils s'étaient trop éloignés. Si vous regardez le catalogue de personnages Marvel, vous verrez qu'ils ont très peu évolué. Ils sont restés en phase avec leur essence. Steve Rogers est toujours Captain America, les Quatre Fantastiques sont les mêmes, Peter Parker est toujours Parker. Les personnages ont néanmoins mûri, mais ils n'ont pas vieilli. Pour un personnage qui est censé avoir tout juste vingt ans, le fait de marier Peter l'a fait vieillir brutalement. Il est devenu trop vieux pour les plus jeunes lecteurs. Quand je lisais Superman étant petit, il représentait mon père. Quand je lisais Spider-Man, j'étais Spider-Man ! Si j'avais huit ans et que je prenais un comic-book de Spider-Man, je verrai un homme d'une trentaine d'années, marié, il pourrait même avoir un gosse. Ce n'est plus la même relation avec le personnage. Peut-être que nous autres, hommes entre vingt et quarante ans, ne repensons plus à notre réaction quand nous avions huit ans, car nous avons grandi avec le personnage. C'est pour ça qu'Ultimate Spider-Man parle plus aux jeunes. Le meilleur exemple de ce problème, c'est la saga (Ultimate) où Peter commence à sortir avec Kitty Pryde (des Ultimate X-Men). S'installe alors un triangle amoureux avec Mary-Jane. C'est fantastique. Et ce n'est pas tellement éloigné du triangle amoureux avec Gwen Stacy dans l'univers classique. Bref, tout ça pour dire que c'est une part importance de la mythologie de Spider-Man. Superman, c'est une histoire de super-héros qui combat les méchants. Spider-Man, c'est un soap opera ! Et la clef d'un bon soap opera, ce sont toutes ces relations qui s'imbriquent, les amours qui se font et se défont, les tromperies au sein des couples. Mais vous ne pouvez pas jouer sur l'adultère avec un Peter Parker ou un Clark Kent marié. J'aimerais réussir à faire se séparer Peter et Mary-Jane...

Vous êtes éditeur en chef chez Marvel depuis 2000. Il s'agit de votre plus long job dans l'industrie des comics ! Vous n'aimeriez pas passer à autre chose ? Et ne dites pas un truc comme aller à la pêche, nous ne vous croirions pas !!

(rires)... Je suis à ce poste depuis six ans maintenant, et je travaille chez Marvel depuis huit ans en comptant les années «Marvel Knights». J'adore ce job ! Pour être honnête, quand j'ai accepté ce poste, je ne savais pas du tout combien de temps j'y resterai. Il faut dire que la situation de Marvel n'était pas très bonne à cette époque. C'est un bonheur de se lever le matin pour aller travailler. Mais je ne sais pas jusqu'à quand Marvel me gardera. On verra ce que le futur me réserve. Pour moi, ce n'est pas la durée qui compte, mais ce qu'on accomplit pendant cette période. J'espère que lorsque je quitterai Marvel, les gens se souviendront de moi pour ce que j'ai accompli et non pour ma longévité à ce poste.

Même lorsque Marvel était dans une mauvaise passe, la compagnie a rarement été numéro 2 du marché. Peu importe ce que fera Marvel, elle dominera le marché. N'est-ce pas un peu frustrant de faire tant d'efforts créatifs chaque mois pour améliorer la situation du marché et non celle de votre société ?

Ce n'est pas totalement vrai. Durant la période de faillite, Marvel n'était pas l'éditeur numéro 1. Heureusement, nous avons de nombreux personnages intéressants qui nous permettent de réaliser de bonnes séries. Mais rien n'est jamais acquis. Nous travaillons dur pour être au top, car la concurrence est rude. Lorsque j'étais free-lance (je n'avais pas encore travaillé pour Marvel), il y avait un dicton dans le milieu : « *Si Marvel se porte bien, le marché des comics aussi* ». Cela s'est vérifié lorsque la société a frôlé la faillite dans les années 90, le marché était en chute libre. Il est donc bon pour tout le monde que Marvel soit en bonne santé. Nous essayons également de dépasser nos limites pour faire évoluer le marché.

Les couverture de Wolverine : Origines sont une sorte de récréation artistique pour Quesada, un peu mise de côté par l'éditeur qu'il est. Il y expérimente des ambiances très différentes.

Qu'est-ce qui fait la différence entre un bon éditeur et un excellent éditeur ? On a l'impression qu'il existe une sorte d'équilibre entre l'émotion et le cynisme : d'un côté, vous devez rester frais et créatif, de l'autre côté, il vous suffit de tuer un personnage important ou de changer le costume de Spider-Man pour booster les ventes. Qu'en pensez-vous ?

Il faut avoir un côté pratique quand on est éditeur. Mais les meilleurs éditeurs sont ceux qui ont à la fois un esprit créatif et un bon sens du marketing. Si je choisis le meilleur scénariste et le meilleur dessinateur du moment et que je les mets sur un projet qui n'intéresse personne, c'est que je ne vois pas les choses dans leur ensemble. Car après tout, nous ne faisons pas les comics dont nous rêvons, mais les comics pour un lectorat de masse. Marvel a de nombreux personnages populaires, comme Spider-Man qui est un super-héros commercial connu de tous. Les meilleurs éditeurs sont ceux qui savent rassembler toutes ces qualités. Les gens qui travaillent avec nous ont cette sensibilité. Ils se disent : « *Ok, j'ai*

une bonne histoire mais comment je vais la vendre ? Comment la faire avancer dans le bon sens ? Et surtout quelle est l'équipe la plus adaptée à ce projet ?». C'est avec ce genre de personnes que j'aime travailler. Dans ce milieu, si vous êtes trop personnel, ça ne marche pas. Un flot d'idées vous arrivent constamment et si vous ne savez pas communiquer, ça devient trop dur. Si vous n'osez pas partager vos idées, alors ce n'est pas le genre de boîte dans laquelle vous devez travailler.

Quel est le prochain défi de Joe Quesada, en tant que personne ou en tant qu'artiste ? N'avez-vous pas eu l'impression ces derniers mois de, pardonnez l'expression, « perdre quelque chose » artistiquement et que vous aviez besoin DU projet qui vous remette en selle en tant qu'artiste ?

Je dessine plus en ce moment que durant mes quatre premières années au poste d'éditeur en chef. C'était un des sacrifices à faire au début. Il y avait tellement de travail que je ne pouvais jamais approcher ma table de dessin. C'est une sensation bizarre, comme si on vous avait amputé d'un membre. À présent, je dessine plus et j'y prends beaucoup de plaisir. Mais je dois être très sélectif dans mes projets, je ne peux pas perdre trop de temps. Car même si parfois, je crois en avoir, quelque chose peut venir perturber mon planning. Je dois faire très attention.

Durant toutes ces réunions de projets, vous n'avez jamais eu envie de dire : «J'adore cette idée ! Je veux faire ce comic moi-même !» ?

Constamment ! (rires). Je suis dans une situation particulière, car avant d'être éditeur, je suis un artiste. Dès l'annonce de ma présence chez Marvel en tant que rédacteur en chef, des rumeurs circulaient dans la communauté artistique selon lesquelles j'allais prendre les meilleurs projets, voire les dessiner moi-même... Mais ça n'aurait vraiment pas été juste. Du coup, quand l'un des mes éditeurs me demande de dessiner une couverture ou une illustration, je lui demande toujours «*Pourquoi moi ? Pourquoi ne pas choisir un autre artiste ?*» et s'il peut trouver quelqu'un de plus compétent que moi, je préfère qu'il ne me choisisse pas. Je dois jouer selon les règles. Je trimballe simplement un petit carnet où je crayonne des ébauches de couvertures ou autres, lorsque j'ai un peu de temps libre ou durant les réunions. Je n'ai pas le temps de faire des sketches pour mon plaisir ou pour m'entraîner. Je maximise chaque seconde. Donc même quand je griffonne en réunion, c'est pour un projet en cours. J'essaie juste d'être constructif.

Beaucoup de vos collègues ont déclaré que vous aviez donné l'idée ou l'impulsion nécessaire à certains projets comme Squadron Supreme ou Young Avengers. Comment s'organisent les projets-événements ? Comment sait-on qu'il est temps de redonner sa chance à un personnage comme Iron Fist, par exemple ?

C'est une question qu'on me pose souvent : «*Comment se crée tel ou tel projet ?*». La vérité, c'est qu'il n'y pas de vraie réponse. Chaque projet est différent et c'est ce qui rend ce boulot intéressant. On ne fonctionne pas en groupe restreint, il s'agit plus de discussions communes. Parfois, je me réveille le matin, j'ai une idée et je me dis qu'il faudrait que j'appelle untel et untel pour en parler. Et ces petites discussions entraînent une idée, puis une autre. Prenez **Civil War**, par exemple. Ça a commencé par une discussion entre Tom Brevoort et moi voici deux ans. On se disait que ça serait bien de faire une de ces histoires de tensions entre les personnages, comme celles de la fin des années 60, début 70. J'ai gardé l'idée en tête. Lors d'une réunion avec tous les créateurs, plusieurs idées ont surgi, dont celle proche de Civil War. Je crois que c'est Mark Millar et Brian Michael Bendis qui ont défini le concept. Et j'ai repensé à cette discussion avec Tom, puis j'ai dit : «**Allons-y !**». C'est très organique.

En 2005, vous êtes venu au Salon d'Angoulême. Vous n'avez jamais caché votre amour des BD fantastiques françaises. Récemment, des artistes français comme Phil Briones ou Gérald Parel ont rejoint Olivier Coipel au sein de Marvel. Surveillez-vous toujours le marché européen ou envoyez-vous des personnes comme C.B. Cebulski pour dénicher les nouveaux talents et ainsi renouveler constamment le marché américain ?

Nous étudions tous les marchés. C.B. est un expert du marché japonais. Il a un véritable coup d'œil pour dénicher les artistes. La première fois qu'il a travaillé pour nous, c'était en tant que consultant sur la ligne Marvel Manga. Nous avons tout de suite accroché. Nous avions la même approche, les mêmes idées sur le plan artistique. Je suis un grand fan de Gerald Parel, c'est un artiste fabuleux. Petit à petit, nous découvrons de nouveaux talents à l'étranger. La qualité de nos revues s'améliorent grâce à ces nouveaux artistes. Et nous sommes ravis qu'ils aient envie de travailler pour les État-Unis, il y a tellement de talents hors de nos frontières !

Nous avons parlé d'artistes étrangers. Mais il s'agit exclusivement de dessinateurs. Le dernier scénariste non anglo-saxon qui me vient à l'esprit était Carlos Pacheco sur Fantastic Four et il avait en plus l'aide de Jeph Loeb pour les dialogues. Y-a-t-il une raison pour ne pas choisir de scénaristes étrangers ?

C'est très très dur. Le problème de la langue a du mal à être surmonté. Même si les personnes sont excellentes en anglais, certaines idées de leurs scénarios se perdent dans la traduction. Et je vous assure que nous avons essayé de travailler avec des scénaristes dont l'anglais n'était pas la langue maternelle, mais c'était très difficile. Je ne dis pas que nous ne réessayerons pas. Il y a aussi des différences entre la manière de travailler d'un scénariste français, par exemple, et un scénariste américain. Il doit être capable de produire un scénario par mois. C'est la même chose pour les dessinateurs, ils ne sont pas tous capables de faire des super-héros. Certains comme Gabrielle Dell'Otto ou Gerald Parel peuvent faire des histoires de super-héros. D'autres sont simplement plus doués dans le style heroic fantasy. Il va falloir attendre que les lecteurs soient prêts à lire d'autres genres d'aventures, comme des westerns ou du fantastique. C'est à ce moment que nous irons vers des auteurs européens, car ils sont plus doués dans ces domaines. Nous voulons engager nos artistes comme on engage des stars de cinéma, et nous voulons les engager dans des rôles qui leur conviennent.

Lors d'une interview précédente, il y a quatre ans, vous disiez que les comics Marvel n'étaient pas réalisés pour le public étranger. Paradoxalement, aujourd'hui, le slogan de Marvel semble être la diversité.

Il y a quatre ans, pour dire les choses franchement, nous étions « dans la merde ». Notre objectif premier était de remettre la firme sur les rails : faire fonctionner les équipes créatives, réorganiser les publications... La diversité est un luxe. Actuellement, nous pouvons nous permettre de nous

orienter différemment. Nous pouvons créer des projets divers, comme le fantastique avec les Dabel Brothers, la science-fiction. Si on compare avec ce qui existait avant, il n'y avait que Marvel et Marvel Knights. Ça a même été rude pour imposer Marvel Knights ! Aujourd'hui, nous avons Marvel Knights, MAX, Icons, Marvel Adventures, notre partenariat avec les Dabel Brothers et d'autres choses... Encore une fois, tout se fait en son temps. C'est aussi grâce à notre publisher Dan Buckley que tous ces projets voient le jour. Il fait des merveilles ! Durant ma première année, j'étais un peu fou, je sautais sur tous les projets : « *Faisons ça, faisons ci...* ». Dan a vraiment mis en place une stratégie marketing. Si dans quatre ans, je vous disais que nous ne pouvions toujours pas créer une ligne d'heroic fantasy, cela voudrait dire que nos publications n'évoluent pas et n'évolueront jamais.

Nous pouvons penser que cela arrivera, car si on met bout à bout le fait que les Dabel Brothers publient des bandes-dessinées européennes comme XIII et qu'ils collaborent avec vous à présent... Quelque chose serait-il en train de germer ?
... Je ne sais pas... (rires).

Parlons un peu d'Ultimates. La publication du volume 2 est bientôt finie. Les rumeurs disent que le volume 3 n'avance pas aussi vite que prévu, tandis que le volume 4 est déjà bien avancé. De façon générale, annoncer des projets en avance n'est-ce pas trop risqué ? Les gens ne se désintéressent-ils pas de la série lorsqu'elle arrive dans les comic shops après l'avoir tellement attendue ?
Oh oui ! C'est toujours un risque ! Nous sommes toujours inquiets quand ce genre de choses se produisent. Il y a des faits que nous voulons annoncer, afin de titiller les fans. Et nous espérons toujours que lorsque le comic-book est sur le point de sortir, les fans s'y réintéressent.

Vous ne direz donc pas quand Ultimates vol.3 sortira ?
Il est prévu pour l'année prochaine.

En ce moment, tout le monde parle de la série DC 52. Vous avez souvent déclaré que Marvel a toujours essayé de publier une série un peu plus qu'une fois par mois, mais qu'une série hebdomadaire n'était pas votre réponse. Il y a une vingtaine d'années, alors que DC proposait déjà des séries hebdo comme Action Comics Weekly, Marvel avait opté pour des séries bimensuelles durant l'été telles que Marvel Comics Presents ou Uncanny X-Men. Ce type de publication reviendra-t-il ?
Nous ne savons pas. Nous avons quelques projets pour faire des choses intéressantes. J'ai lancé quelques idées il y a deux ans environ. Nous n'étions pas encore prêts pour un projet de cette envergure. Ça fait maintenant six mois qu'on en reparle. Je crois que vous en entendrez parler quand ça sera sur le point d'arriver. Encore une fois, je ne pense pas que le format hebdomadaire soit le plus adéquat. À l'époque où Mike Carlin supervisait les titres Superman, ils sortaient un nouveau numéro par semaine, les histoires se suivant. **52** c'est pareil.

Sauf votre respect, le concept de 52 est plus fort que les créateurs qui bossent dessus...
Oui, en effet. C'est aussi très bien édité. Dans ce genre de projet, c'est à l'éditeur de s'assurer que les auteurs collaborent, que tout soit planifié à l'avance. C'est un élément très important. Quand nous parlerons de notre projet, vous comprendrez notre approche.

Nous évoquions Marvel Comics Presents... À l'époque, c'était un bon endroit pour les artistes de présenter leurs histoires et d'essayer de nouvelles idées. Puisqu'aujourd'hui les comics sont devenus plus complexes et de meilleure qualité, cette série ne serait-elle pas un bon format pour que Marvel puisse travailler avec des créateurs qui ne sont pas capables de fournir 22 pages par mois ?
Absolument. C'est pour cela que nous relançons ce comic-book. Nous allons également lancer un autre titre proche de celui-ci. Des séries comme **Spider-Man** ou **X-Men Unlimited** ont fonctionné sur le même concept. Ce sont des histoires courtes sur ces héros. Ainsi, si un scénariste est en retard, le dessinateur peut combler son attente en réalisant une petite histoire de 10 pages de Spider-Man, par exemple. C'est aussi un bon moyen de repérer les nouveaux talents. Nous avons donc besoin de relancer ce genre de titres. Mais les deux séries seront mensuelles.

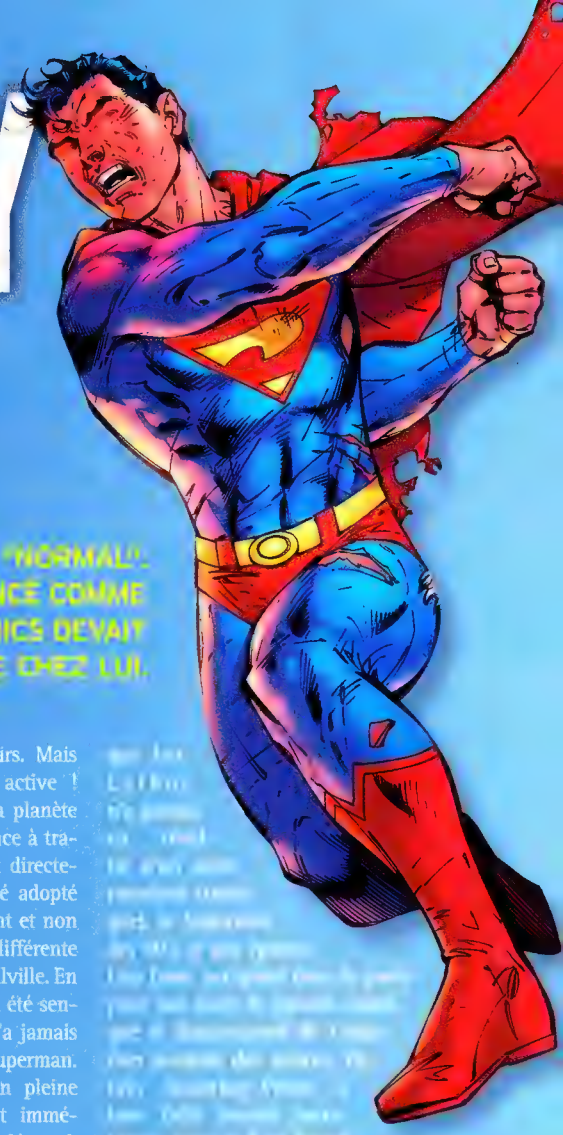
Vous avez réalisé la jaquette du DVD du film d'animation Iron Man. Tout le monde sait qu'il s'agit d'un personnage que vous portez dans votre cœur. Marvel West est une société à part qui gère les films et les projets d'animation. Comment cette collaboration a-t-elle pu avoir lieu ?
Ça a été fantastique de travailler avec Marvel West ces derniers mois. Il existe une vraie synergie entre les deux compagnies. Nous travaillons main dans la main sur de nombreux projets actuellement. Ils ont demandé l'aide d'Adi Granov pour le film **Iron Man**, et Bryan Hitch a fait les designs des films d'animation sur les **Ultimates**. La coopération marche dans les deux sens : Craig Kyle écrit **New X-Men**, il a créé **X-23**. C'est une véritable collaboration. Ils utilisent le matériel d'origine et n'hésitent pas à nous demander de l'aide pour ne pas trahir les personnages.

Vous allez pouvoir inventer de nouveaux projets avec eux ?
Exactement. Récemment, Marvel Studios a aussi vu le jour. Je suis ravi d'en faire partie. Nous pouvons échanger des idées. Nous réalisons et contrôlons maintenant nos propres films. Nous avons ainsi pu choisir Robert Downey Jr. pour le rôle d'Iron Man, et avons été assez chanceux qu'il accepte. Nous évoluons dans un tout nouvel univers. Car il ne faut pas oublier que c'est Sony qui paie les factures des films **Spider-Man**, par exemple. Et lorsqu'ils choisissent Tobey Maguire pour le rôle - un très bon choix par ailleurs - nous ne pouvons pas nous exprimer car c'est leur argent. Par contre, avec Marvel Studios, nous sommes « maîtres de notre destin ».

Vous investissez-vous beaucoup dans le projet Painkiller Jane ?
Pour être honnête, c'est très difficile pour moi. J'ai dû faire des sacrifices en prenant ce travail chez Marvel. Jimmy s'en occupe en grande partie. Il a été à Vancouver pour observer les avancées du projet télévisé. Je ne veux pas que les gens puissent dire que je m'occupe davantage de mes projets personnels que des projets Marvel. Jimmy travaille beaucoup sur ce projet et je lui fais confiance. Mais je serai devant ma TV l'année prochaine pour voir ce que ça donne.

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky

SUPERBOY PRIME



IL A LA COULEUR ET LES POUVOIRS DU SUPERBOY "NORMAL". POURTANT, LEURS DESTINS SONT BIEN DIFFÉRENTS. LANCÉ COMME UN PERSONNAGE « RÉEL » AUQUEL LE LECTEUR DE COMICS DEVAIT S'IDENTIFIER, SUPERBOY-PRIME A ÉCHOUÉ BIEN LOIN DE CHEZ LUI. FANS D'INFINITE CRISIS, PRENEZ DES NOTES !

Dans Crisis On Infinite Earths (la grande redéfinition de l'univers DC dans les années 80), trois versions de Superman étaient en première ligne pour sauver toute vie dans le cosmos. Il y avait le Superman contemporain mais aussi son ancêtre, le Superman des années 40 (celui de la Justice Society), ou encore Superboy que beaucoup associent non sans raison à Superman quand il était adolescent. Encore que le Superboy de Crisis n'est pas tout à fait celui qu'on pourrait croire. Il ne s'agit justement pas d'un Superman ado qui aurait voyagé dans le temps pour aider sa version adulte, mais plutôt d'un exemple de plus de la logique « générationnelle » de DC. Puisque le Superman moderne vit sur « Terre 1 » et que son précurseur, apparu quelques décennies plus tôt, vient de Terre 2, il est logique de penser qu'il existe quelque part une autre Terre où les événements menant à l'existence de Clark Kent se sont répétés, avec quelques variantes. En novembre 1985, dans les pages de DC Comics Presents #87, l'affaire est entendue : ce troisième monde, Terre-Prime, existe. Le Superman habituel se retrouve piégé dans cette autre réalité où les superhéros n'existent pas autrement que comme des personnages de BD. Comprenez que Terre-Prime est notre monde à nous ! Le héros exilé fait vite la connaissance du jeune Clark Kent local, un fan de comics, qui n'a pas au demeurant de super-pouvoirs. Mais sa rencontre avec Superman les active ! Ce jeune Clark vient lui aussi de la planète Krypton mais n'a pas traversé l'espace à travers une fusée ; ses géniteurs l'ont directement téléporté sur Terre où il a été adopté par une famille (Naomi et Jerry Kent et non Martha et Jonathan), sensiblement différente de celle des BD ou du feuilleton Smallville. En conséquence, l'éducation de Clark a été sensiblement différente et surtout, il n'a jamais été Superboy avant de rencontrer Superman. Qu'à cela ne tienne, désormais en pleine puissance, Superboy-Prime devient immédiatement l'allié du héros adulte. L'ennui, c'est que les événements de Crisis ont tôt fait de supprimer tout un lot d'univers alternatifs, parmi lesquels (les héros le croient en tout cas), Terre-Prime. Superboy-Prime se retrouve prisonnier de l'univers DC, désespéré de n'avoir pu sauver son monde et, avec pour seule raison d'exister, se venger de l'Anti-Monitor, le maléfique responsable de Crisis. Une chose est à souligner : malgré une apparence identique, Superboy-Prime n'a pas l'expérience de Superman ni même celle du Superboy classique (Superman ado). Il ne peut s'appuyer sur une carrière (quand bien même petite), qui aurait servi à définir sa morale. Très vite, l'affaire Crisis est résolue, avec une seule Terre unifiée. Les personnages qui n'en sont pas originaires se retrouvent apatrides. Superboy-Prime, Alexander Luthor (le fils

WWW.DISCOUNTCOMIX.COM

LE SPECIALISTE DU COMICS SUR INTERNET !!!

DISCOUNT COMIX

#1 FRAIS DE PORT 1,5 EURO

PRECOMMANDES POSSIBLES: RECEVEZ LES NOUVEAUTES LE JOUR DE LEUR SORTIE

PRIX DISCOUNT SUR TOUS LES COMICS VF -5% PAR RAPPORT AU PRIX LIBRAIRIE !!!!

REVUES

NOUVEAUTES

X-MEN 118 3.70 €
SPIDERMAN 82 3.70 €
MARVEL ICONS 19 4.39 €
WOLVERINE 156 3.61 €
SUPERMAN 17 3.99 €
BATMAN 18 3.99 €
ASTONISHING X-MEN 18 4.39 €
BATMAN / SUPERMAN 8 4.66 €
DC UNIVERSE 16 3.99 €
ULTIMATE FANTASTIC 4 3.66 €
X-MEN HS 26 5.03 €
ULTIMATE X-MEN 35 3.66 €
ULTIMATES 2 3.66 €

X-MEN EXTRA 39 4.94 €
SPAWN 9 4.69 €
ASPEN 11 4.50 €

TONNES DE PRODUITS EN STOCK, APPELEZ-NOUS POUR CONNAITRE LES DISPONIBILITES...

BACK ISSUES

HOUSE OF M 2 3.66 €
HOUSE OF M 3 3.66 €
HOUSE OF M 4 3.66 €
MARVEL ICONS HORS-SERIE 1 5.23 €
SPIDERMAN HORS-SERIE 22 5.03 €
ULTIMATES 8 6.00 €
ULTIMATES FANTASTIC 4 - 1 3.66 €
X-MEN EXTRA 58 4.94 €

ASTONISHING X-MEN 3 4.37 €
BATMAN / SUPERMAN 1 4.66 €
DC UNIVERSE 1 3.99 €
DC UNIVERSE HORS-SERIE 1 4.85 €
BATMAN 2 3.99 €
BATMAN HORS-SERIE 1 5.15 €
SUPERMAN 2 3.99 €
SPAWN 1 4.50 €
TOP COMICS 1 4.50 €

VARIANT COVERS

X-MEN 109 9.40 €
SPIDERMAN 73 9.40 €
X-MEN 100 ED. SPEC. 4.90 €

ALL-STAR SUPERMAN 1 4.75 €
ALL-STAR BATMAN 1 9.40 €
X-MEN 65 4.50 €
BATMAN / SUPERMAN 1 10.00 €
ASPEN 8 - B 4.50 €
ASPEN 8 - A 4.50 €

MAGAZINES

STAR WARS BD MAG 6 4.95 €
STAR WARS BD MAG 1 4.95 €
HULK 16.10 €
FLEAU 16.10 €
COLOSSUS 16.10 €

PLUS DE 6000 REFERENCES DISPONIBLES... CONTACTEZ-NOUS !!!

LIBRAIRIES

LIBRAIRIES

BLACK HOLE INTEGRALE 28.42 €
INVINCIBLE 3 14.21 €
STAR WARS X-WING 2 12.25 €
STAR WARS EMPIRE FC. 2 14.20 €
ULTIMATE X-MEN 10 9.98 €
SANDMAN V 19.95 €
TOP 10 9.50 €
BATMAN ARCHIVES 2 24.70 €
NOUVELLE FRONTIERES 3 12.35 €
SUPREME POWERS 6 10.46 €
OMNIBUS CONSTALGHT 61.75 €
DELUXE SPIDERMAN 1 23.75 €
IRON MAN 17.58 €

X-MEN 6 11.40 €
SUPERGIRL 1 11.42 €
ANTHOLOGIE TRINITY 21.35 €

ARTBOOKS

ENCYCLOPEDIE SUPERMAN JET 16.05 €
ENCYCLOPEDIE X-MEN 23.75 €
HELLBOY 33.24 €
ENCYCLOPEDIE WONDER W. 23.75 €
ORIGINES 6 23.75 €
MARVEL ILLUSTRATION BOOK 14.73 €
APPRENDRE A DESSINER LES SUPER-HEROS 16.20 €
MICHEAL TURNER MILLENIUM ED. 18.90 €
AVENGERS ENCYCLOPEDIE 23.75 €
SIN CITY, L'ART DE F. MILLER 23.27 €

STATUES / TOYS

STATUES

NEW SKULL BOMBUDESIGN 199.00 €
RUBBER BERE APPARENCE 169.00 €
HULK BOMBUDESIGN 285.00 €
VENOM BOMBUDESIGN 265.00 €
CAPTAIN AMERICA HARD HERO 210.00 €
HAWK EYE HARD HERO 210.00 €

TOYS

MARVEL LEGEND APOCALYPSE 12 32.00 €
MARVEL LEGEND APOCALYPSE 11 109.65 €
3-X MEN ROSS SERIE 3 90.00 €
SECRET PLUS UNMASKED 2 90.00 €
90.00 €
BATMAN LONG HALLOWEEN 90.00 €

BON DE COMMANDE

NOM PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL VILLE
PAYS TEL
ADRESSE E-MAIL

MODE DE PAIEMENT CB CHÈQUE
NUMERO CARTE: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
DATE VALIDITE: _ _ / _ _ CODE SÉCURITÉ: _ _ _
NOM DU TITULAIRE:

ADRESSEZ VOTRE CHÈQUE À L'ORDRE DE:
DISCOUNT COMIX

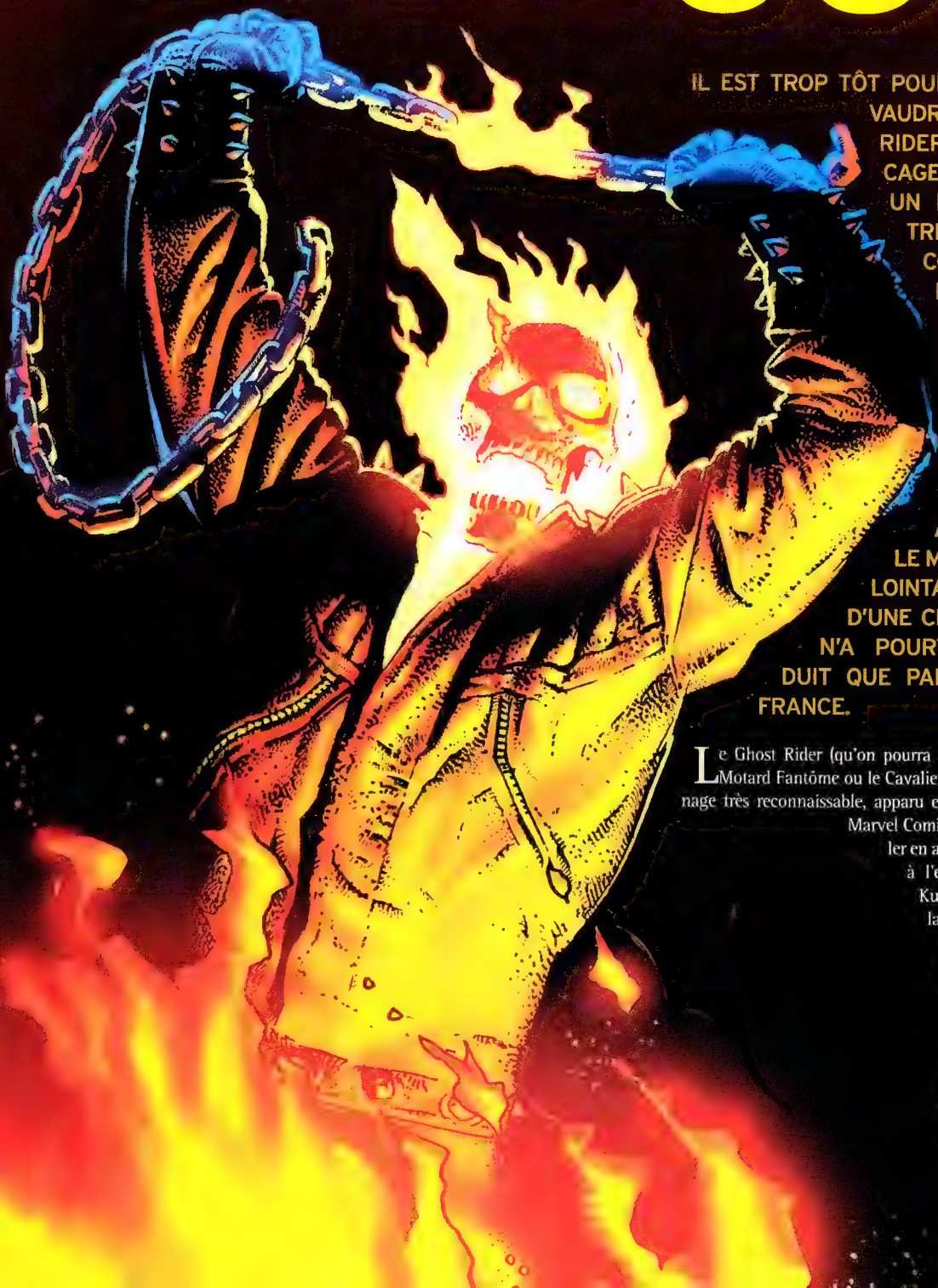
DESIGNATION	QTÉ	PRIX

+ FRAIS DE PORTS: 1,99 €
TOTAL

PAR LA POSTE:
DISCOUNT COMIX
12 R. VIVIENNE
75002 PARIS

COMMANDEZ PAR TEL
01 49 65 63 42
de 13H à 18H

ROUTE 666



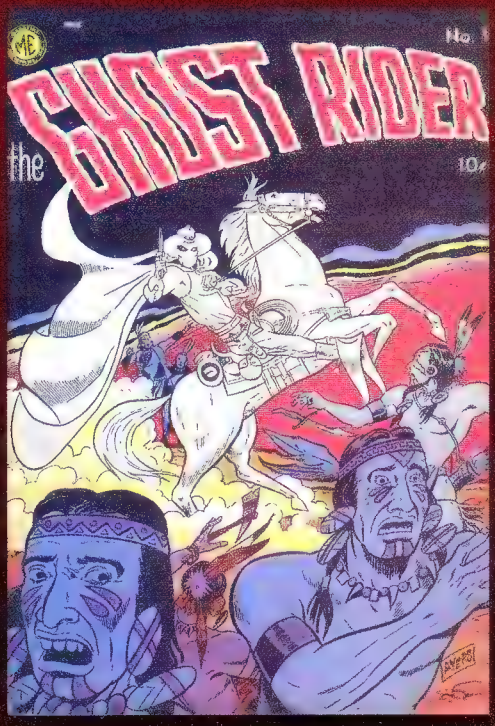
IL EST TROP TÔT POUR SAVOIR CE QUE VAUDRA LE FILM GHOST RIDER, AVEC NICOLAS CAGE. IL A CEPENDANT UN MÉRITE : REMETTRE EN VEDETTE UN CONCEPT QUI FUT LA SURPRISE DES ANNÉES 70 ET QUI EST DEVENU UNE VÉRITABLE POULE AUX ŒUFS D'OR POUR LA MARVEL VINGT ANS PLUS TARD. LE MOTARD FANTÔME, LOINTAIN DESCENDANT D'UNE CHANSON DE 1949, N'A POURTANT ÉTÉ TRADUIT QUE PARTIELLEMENT EN FRANCE.

Le Ghost Rider (qu'on pourra aussi bien traduire par le Motard Fantôme ou le Cavalier Fantôme), est un personnage très reconnaissable, apparu en 1972 à une époque où Marvel Comics cherchait à se renouveler en allant chercher l'inspiration à l'extérieur. Si les films de Kung Fu marchaient, il fallait alors inventer des héros spécialisés en arts martiaux (Iron Fist et le Tigre Blanc sont issus de cette tendance). Si c'était la «culture motard» qui était au goût du jour, pourquoi donc ne pas créer un super-héros motard ? Dans Marvel Spotlight #5 (traduit en version

française dans Étranges Aventures#40 et Strange Special Origines#235), le lecteur fait la connaissance de Johnny Blaze, un jeune cascadeur dont la vie n'est pas rose. Ses parents biologiques sont morts et son père adoptif, «Crash» Simpson, est atteint d'un grave cancer. C'en est trop pour Johnny qui, après une enfance si torturée, décide de passer à l'action. En échange de son âme, il conclut un pacte avec le diable afin que Crash Simpson ne succombe pas à son cancer. Bien sûr, pour que l'origine opère dans les esprits, il faut être du genre à croire qu'un simple motard puisse être suffisamment attiré par les arts occultes pour contacter Satan, ce qui au demeurant paraît assez énorme (d'autant que par la suite, on ne reverra plus Johnny Blaze faire preuve d'une réelle maîtrise de la sorcellerie). Mais c'est là un raccourci imposé pour que l'histoire démarre. Le démon tient parole, mais... à sa manière. Crash Simpson ne meurt pas d'un cancer, mais d'une cascade ayant mal tourné ! Et voici Blaze en suppôt de Satan, malgré la mort de son mentor... Il se transforme alors régulièrement en squelette enflammé doté de pouvoirs à base de feu, et chevauchant une moto infernale. Une différence notable est qu'il possède une sorte de « feu infernal », punissant les coupables autrement qu'en les brûlant. Les criminels ressentent un avant-goût des tortures qu'ils recevront en enfer, après leur mort. Forcément, Ghost Rider échappe vite au contrôle du diable grâce à un personnage portant barbe et cheveux longs, «l'Ami» (on insinuera lourdement, à l'époque, qu'il s'agit sans doute de Jésus). Passé ces origines satano-judéo-chrétiennes, Johnny Blaze retombe vite sur des ficelles super-héroïques. Sa transformation suit un peu le même schéma que Hulk : selon les époques de la série, il se transforme uniquement la nuit, ou alors quand il ressent une forte émotion, ou bien encore en présence d'un démon... Car, forcément, démons il y a ! Le diable ne peut laisser cette évasion impunie et envoie régulièrement à ses trousses des créatures hautes en couleurs. Disons-le tout net, ces bestioles prêtent plutôt à sourire. Des gargouilles qui, bien souvent, auraient eu leur place chez la Hanna Barbera dans un épisode de Scooby-Doo... En 1972, sortir un tel héros dans des comic-books restait assez gonflé. Il faut bien voir, cependant, que Gary Friedrich (scénario) et Mike Ploog (dessins), n'étaient que le bout d'une longue chaîne créative qui remontait sur un quart de siècle, mêlant vieilles légendes et... musique country !

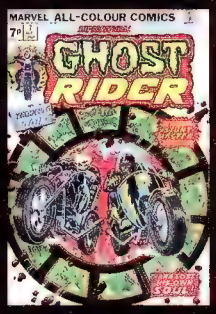
L'ENFER SE LÈVE À L'OUEST

Le terme "Ghost Rider" provient d'un vieux mythe de l'Ouest américain : les étendues désertiques seraient parcourues par les « Cavaliers Fantômes », sortes de cow-boys spectraux rabattant les âmes d'imprudents égarés, comme s'il s'agissait de bétail. On pourrait presque l'assimiler à la version Western de la « charge des Walkyries ». Ce vieux mythe fit son retour dans l'imaginaire populaire en 1949, lors de la sortie d'une chanson de country intitulée *« Ghost Riders In the Sky »*. Ce fut un hit [1]. La même année, un éditeur nommé Magazine Entreprises, publiait déjà les aventures d'un cow-boy nommé Rex Fury The Calico Kid (un héros du Far West qui se faisait passer pour un pleutre le jour et faisait régner la justice la nuit, son visage caché par une étoffe... d'où ce nom du «Kid à l'étoffe»). Dans Tim Holt#11 (novembre 1949), Rex Fury est soumis à un changement radical de sa formule par l'inspiration suscitée du «hit country» du moment : il abandonne son déguisement de Calico Kid et devient... le Ghost Rider. Il utilise désormais une tenue d'un blanc phosphorescent afin de se faire passer pour un fantôme. Ghost Rider (créé par le scénariste Ray Krank et l'artiste Dick Ayers), est un succès et reçoit, dès 1950, sa propre série qui durera quatre ans. Frank Frazetta, devenu depuis une référence en matière de peinture, illustrera même plusieurs couvertures. Mais en 1954, l'éditeur disparaît et, avec lui, le Cavalier Fantôme...

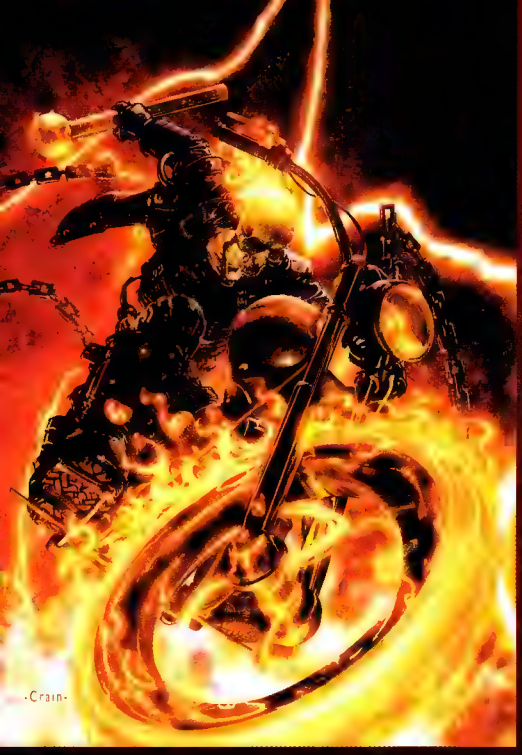


Dans les années 60, Dick Ayers passe chez Marvel en tant qu'encreur et dessinateur de différentes séries. Il semble qu'Ayers se soit considéré comme seul propriétaire du personnage qu'il avait créé. Marvel ayant quelques séries de Western qui se vendaient bien, Ayers passe alors un accord pour relancer son cow-boy fantomatique. On lui adjoint un nouveau scénariste, le jeune Gary Friedrich et, peut-être pour éviter tout problème avec d'autres ayant-droits, Marvel n'utilise que le nom et le costume de ce cavalier blanc : tout le reste change. Le héros, toujours basé dans le contexte du Far West, s'appelle désormais Carter Slade et passe pour un inoffensif instituteur. Bien sûr, la nuit, il prend l'apparence d'un spectre pour faire oeuvre de justice... Ghost Rider#1 nouvelle version est lancée en février 1967. Échec : après 7 numéros, Marvel arrête les frais. Friedrich et Ayers se voient attribuer d'autres magazines.

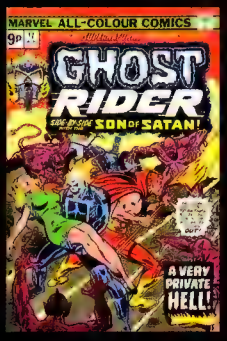
Friedrich commence à scénariser les aventures de Daredevil à partir de 1970, succédant ainsi à son ami Roy Thomas. Quelques mois avant, Thomas avait inventé un nouvel adversaire pour le héros : le Stuntmaster, un criminel spécialisé dans les acrobaties en moto (Daredevil vol.1#58, novembre 1969). Friedrich travaillait parallèlement pour un éditeur de magazine nommé Skywald et, visiblement, le personnage de Stuntmaster ne l'avait pas laissé de marbre. Pour Skywald, il crée alors (en août 1971) un nouveau héros, Hell Rider, un motard dont le costume et les méthodes ressemblent beaucoup à celles du Stuntmaster. Si tout cela paraît nous entraîner bien loin de Ghost Rider, vous allez vite comprendre pourquoi : Hell Rider est en fait une sorte de super-soldat, un héros dont la moto est... équipée d'un lance-flammes. Hell Rider n'est ni plus ni moins que le chaînon manquant entre Stuntmaster et le Ghost Rider moderne ! Mais là aussi, Friedrich joue de malchance : Skywald se désintéresse



Au dessus: deux ancêtres du Ghost Rider: celui des années 50 (même pas publié par Marvel) et le Hell-Rider adepte du lance-flamme. Dans Ghost Rider #6, clin d'œil au Stuntmaster.



vite de la série qui ne vend pas assez et le scénariste se recentre donc sur son employeur restant, Marvel, ainsi que sur des séries comme Daredevil. Là, lui vient l'idée d'inventer un nouvel ennemi à moto, qu'il appellerait le Ghost Rider, mélangeant ainsi deux des concepts précédents. Roy Thomas lui objecte que l'idée d'un perso lorgnant sur les Hell's Angel et le folklore motard/hardos lui paraît trop bonne pour être « gaspillée » sur un ennemi. Il faut en faire un héros qui aura sa propre série. Et des discussions entre les deux hommes, naît cette idée : si ce nouveau motard fantôme avait, en prime, un crâne enflammé en guise de tête ? Le reste, comme on dit, appartient à l'Histoire...



Au milieu : Ghost Rider #17, le Motard Fantôme fait équipe avec le fils de Satan. Sortir de tels héros à l'aube des 70's était gonflé !
Dessous : Vengeance, plus violent et plus dangereux que le Ghost Rider. La recette "Venom" appliquée au concept du Motard Fantôme.

SERIAL RIDER

En 1972, le Ghost Rider moderne, Johnny Blaze, devient un best-seller. Tellement qu'il est repris par le groupe punk Suicide dans une de leurs chansons [2]. Dès 1973, il reçoit sa propre série. Comme Mike Ploog est déjà occupé ailleurs (sur la série **Werewolf By Night**), il passe la main au dessinateur Jim Mooney. Les premières années, le magazine reste très ancré dans l'univers Marvel. Johnny Blaze y fréquente Karen Page, la secrétaire/actrice ex petite amie de Daredevil. Et puis, en 1975, en tant que super-héros, il finit par faire partie d'une équipe de gens costumés, les **Champions** [3], se mêlant ainsi à d'ex X-Men et d'anciens Vengeurs. C'est en particulier un épisode réalisé par Jim Starlin (**Ghost Rider#35**, avril 1979), qui va entériner le virage : le Motard Fantôme y fait la course avec la mort. Starlin ne reste que le temps d'un épisode, mais son successeur, Michael Fleisher, conservera un ton fantastique, conjugué à des histoires de motos et de kilométrages, au risque d'être parfois répétitif (Ghost Rider contre les motards sataniques, contre le camion hanté...). Le tout est dessiné par Don Perlin, dont le style relatif devient indissociable de la fin de la série. Dans **Ghost Rider#43-44** (1980), Fleisher établit formellement que Johnny Blaze ne se contente pas de se transformer en démon, mais que loge en lui un vrai démon. On apprendra par la suite qu'il s'agit du terrible Zarathos. Plus l'histoire avance, et plus la lutte entre Blaze et Zarathos occupe de place. Finalement, en décembre 1983, Marvel arrête la série au #81 pour insuffisance de ventes. Le dernier épisode, titré **La fin de Ghost Rider** montre Johnny Blaze libéré de l'influence du démon (et perdant du coup ses pouvoirs). Zarathos, lui, est envoyé dans les limbes. Aux oubliettes le héros, son démon et la série qu'ils partageaient...

MOTO D'OCCASION

Sept années passent. En 1990, on nage en pleine mode dite du « Dark'N'Gritty ». La tendance est aux héros sombres tels que le Punisher, sur fond de ninjas et de gros flingues. Marvel relance alors Ghost Rider remis au goût du jour, grâce à un nouveau personnage. Il est désormais le jeune Dan Ketch, pouvant se transformer en motard enflammé depuis qu'il a découvert une moto abandonnée dans un cimetière. Si l'apparence du Motard Fantôme est globalement la même, ses pouvoirs sont différents. Peu friand de flammes infernales, il préfère utiliser une sorte de chaîne ensorcelée et son regard suffit à glacer d'effroi les gangsters. Ce mystérieux Ghost Rider n'est motivé que par une seule chose : sauver les innocents ou, à défaut, les venger. Le tout se passe généralement en s'opposant à Deathwatch, un être mi-démoniaque, mi-mafieux. C'est le retour du succès. Le dessinateur Javier Saltares (au style, il est vrai, noyé par celui de son encreur Mark Texeira qui deviendra vite l'artiste officiel du titre), s'inspire de mangas comme **Akira** pour des scènes de poursuites. L'histoire est de Howard Mackie. Son modèle s'inspire plutôt de Wolverine et son manque (à l'époque) d'origine. Les lecteurs se demandent quel est le lien entre les deux versions du Motard. Les indices ne sont lâchés qu'au compte-gouttes. On ne tarde pas à voir débarquer Johnny Blaze. Entre-temps, il s'est rangé, a eu des enfants, mais il abandonne tout : convaincu qu'il est que Ketch est Zarathos revenu sur Terre. Blaze se lance donc à sa poursuite, découvrant au passage que sa carabine possède curieusement le pouvoir de lancer des flammes infernales. Finalement, les deux personnages deviendront des alliés un peu malgré eux...

Ghost Rider est l'une des plus grosses ventes de l'année. Au point de générer un grand nombre de dérivés. En plus du mensuel habituel, vient s'ajouter une autre série (**Ghost Rider/Blaze : Spirits of Vengeance**), une présence régulière du Motard Fantôme dans le bimensuel **Marvel Comics Presents**, et il y a même toute une branche de Marvel consacrée à des personnages du même ordre sous l'appellation **Midnight Sons**. À l'époque, Ghost Rider fait même un passage éclair chez les "nouveaux" Quatre Fantastiques. Blaze est au passage transformé en une sorte de cyborg mystique, sosie saisissant du Stryker de **Cyberforce** (publié chez Top Cow, ndlr). En plus de Ghost Rider et de Blaze, il y a aussi leur ennemi Vengeance (monstrueux motard aux pouvoirs similaires), qui n'est jamais qu'une décalcomanie de Venom appliquée au mythe du Motard Fantôme. Les séries pullulent tellement qu'on peine à trouver des dessinateurs expérimentés. Et cela se voit sur certaines d'entre elles. La suite restera inconnue des lecteurs français, la série n'ayant visiblement pas eu le même succès dans l'hexagone (et les éditions Semic, chez qui elle était traduite, craignaient notamment les histoires d'horreur, susceptibles de générer des problèmes de censure). Dan Ketch et Johnny Blaze découvrent qu'ils sont en fait frères, descendants d'une famille remontant au temps de l'antique Atlantis, destinée à lutter contre les menaces surnaturelles. Chaque membre de cette lignée peut être l'hôte d'un « Esprit de la Vengeance ». Des spectres apparaissant sous la forme de squelettes enflammés et qui luttent contre les démons. La mère de Dan et Johnny était elle-même un Ghost Rider, mais a préféré cacher ses enfants pour qu'ils échappent à ses ennemis. Elle est morte avant d'avoir pu leur révéler ce secret. Toute l'histoire concernant Zarathos n'était

qu'une ruse élaborée du démon Méphisto, préférant greffer un démon sur Blaze pour essayer de le détruire. Désormais conscient qu'il n'est pas habité, Dan Ketch respire un peu. Mais le spectre qui sommeille en lui retrouve peu à peu ses velléités de justice et devient monomaniaque. De son vrai nom Noble Kale, cet esprit est déterminé à aller jusqu'au bout pour détruire le Mal. Il va même jusqu'à tuer Méphisto et devenir le nouveau monarque des enfers. Si cette situation aurait pu réinventer l'Au-delà de l'univers Marvel, elle reste sans lendemain : en 1997, la crise des comics est passée par là. Les séries **Midnight Sons** se sont effondrées l'une après l'autre. Ghost Rider est le dernier des mohicans. La chute est telle qu'elle s'arrête sans que Marvel se donne la peine de publier le dernier épisode contenant la conclusion de l'histoire (il devrait être finalement publié en mars 2007), frustrant les lecteurs. En prime, Marvel ne tarde pas à réutiliser Méphisto, comme si de rien n'était, et sans plus d'explications.

REVENANT(S)

Ayant cessé d'écrire la série depuis des lustres, Howard Mackie récupère alors Dan Ketch dans **Peter Parker : Spider-Man vol.1 #93**, essayant de reformater le personnage. Ghost Rider apparaît pour dire à Ketch qu'ils ont été manipulés et le spectre est à nouveau fusionné avec le garçon, revenant à la formule qui avait connu le succès en 1990. Peine perdue, l'initiative de Mackie reste sans lendemain. Marvel préfère un vrai retour aux sources. C'est-à-dire Johnny Blaze dans la défroque du Ghost Rider. C'est ainsi qu'en 2001, paraît une mini-série réalisée par Christina Z et Trent Kaniuga (au sein du sous-label Marvel Knights), montrant à nouveau Blaze en motard fantôme, ce, sans explication réelle. Ce n'est qu'avec l'approche du film que Marvel se motivera à nouveau pour utiliser le Motard Fantôme. Collant au film, le choix est fait de garder Johnny Blaze comme héros, visiblement à nouveau damné et emprisonné par le diable. L'an dernier, la mini-série **Road To Damnation** (par Garth Ennis et Clayton Crain), parue dans la collection MAX, a relancé la machine, toujours avec Blaze aux commandes. En 2006, un nouveau mensuel basé dans l'univers Marvel normal, utilise Johnny Blaze qui s'échappe de l'enfer et se découvre, dans la foulée, une nouvelle mission. Qu'est devenu Dan Ketch, le motard des années 90 ? La série (par Daniel Way, Mark Texeira et J. Saltares), pourrait éclaircir ce point, s'il dure... L'avenir du Ghost Rider est en effet semé d'embûches. À savoir que même si le futur film s'avérait un succès, ce ne serait pas une garantie de ventes pour la BD (les multiples tentatives autour du comic-book de **Blade** le prouvent). Et si, par malheur, il s'agissait d'un bide à la Catwoman ou Elektra, le comic-book pourrait bien être emporté par la débâcle sans que sa qualité propre y soit pour grand-chose.

Xavier Fournier

[1] Même le lecteur pas spécialement amateur de country se souviendra peut-être avoir entendu Ghost Riders in The Sky dans le film Blues Brothers 2000.
[2] La chanson « Ghost Rider » a fait l'objet d'une reprise plus rock, par Henry Rollins, ironiquement utilisée pour la bande-son du film The Crow.
[3] Parce qu'il est apparu en guest-star dans la série des Défenseurs, une confusion courante tend à affirmer que le Motard Fantôme fut membre de cet autre groupe. Au mieux, il n'en fut qu'un allié et même parfois, un ennemi...

bulletin d'abonnement

COMIC BOX

BON DE COMMANDE (à découper ou à photocopier)

À retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à : DIP/COMIC BOX, 18/24 quai de la Marne, 75164 Paris Cedex 19 (tél : 01 44 84 85 29)

☐ Oui, je m'abonne à COMIC BOX et je choisis l'offre avec 30% de réduction, soit 6 numéros pour 27 €
☐ Oui, je m'abonne à COMIC BOX et à MAD MOVIES et je choisis l'offre groupée avec 35% de réduction, soit 17 numéros pour 57,50 €**
☐ Si j'habite les DOM-TOM ou l'étranger et je m'abonne à COMIC BOX, soit 6 numéros pour 35 €
☐ Je souhaite commander MAD MOVIES HS SPECIAL COMICS
en ____ exemplaire(s) à 9,50 € pièce*
☐ Je souhaite commander COMIC BOX #1 en ____ exemplaire(s) à 7,50 € pièce*
☐ Je souhaite commander COMIC BOX #2 en ____ exemplaire(s) à 7,50 € pièce*
☐ Je souhaite commander COMIC BOX #3 en ____ exemplaire(s) à 7,50 € pièce*
☐ Je souhaite commander COMIC BOX #4 en ____ exemplaire(s) à 7,50 € pièce*
☐ Je souhaite commander COMIC BOX #5 (couv. Watchmen)
en ____ exemplaire(s) à 7,50 € pièce*
☐ Je souhaite commander COMIC BOX #5 (couv. Aspen)
en ____ exemplaire(s) à 7,50 € pièce*
☐ Je souhaite commander COMIC BOX #6 en ____ exemplaire(s) à 7,50 € pièce*
☐ Je souhaite commander COMIC BOX #7 en ____ exemplaire(s) à 7,50 € pièce*
☐ Je souhaite commander COMIC BOX #8 en ____ exemplaire(s) à 7,50 € pièce*

NOM ____ PRÉNOM ____
ADRESSE ____
CODE POSTAL ____
VILLE ____
PAYS ____

C89

Je règle mon abonnement :
☐ par chèque bancaire ou postal, libellé à l'ordre de CPF/COMIC BOX
☐ par carte bancaire n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|
Date d'expiration |_|_| |_|_|
Notez ci-contre les 3 derniers chiffres du numéro inscrits au dos de votre carte, près de la signature. |_|_|_|
Date et signature obligatoires

* TTC COMPRIS. OFFRE VALABLE EN FRANCE MÉTROPOLITAINE UNIQUEMENT. DOM-TOM ÉTRANGER : 35 € (MAD MOVIES HS). 9,50 € (COMIC BOX #1-5) ** OFFRE RÉSERVÉE À LA FRANCE MÉTROPOLITAINE SEULEMENT JUSQU'AU 31/12/2006

Conformément à la loi informatique et libertés du 6 janvier 1978 (article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en indiquant votre nom, prénom, adresse et numéro d'abonné ou de cocher ici : ☐

IN MEMORIAM

DAVE COCKRUM (1943-2006)

L'UN DES PÈRES DES « NOUVEAUX X-MEN » S'EST ÉTEINT LE 26 NOVEMBRE 2006. CRÉATEUR DE TORNADE, DIABLO, COLOSSUS ET D'UNE FOISON D'AUTRES CHOSES, CET ARTISTE DISCRET A ÉTÉ L'UN DES PIVOTS DE LA RELANCE DES COMICS DANS LES ANNÉES 70.

Wolverine révélant pour la première fois que ses griffes sortent de ses mains et non du costume, Diablo découvrant qu'il est invisible quand il est à l'ombre, Jean Grey émergeant de la mer transformée en Phénix... Plus concrètement, voici la genèse des « **All-New, All-Uncanny X-Men** »... Et ce ne sont que quelques-uns des moments classiques illustrés par Dave Cockrum, disparu fin novembre. Sans être révolutionnaire par son storytelling ou sa composition, Cockrum, c'est un style à part entière, une école à lui tout seul, reconnaissable à ses costumes si particuliers. Né en 1943, Dave Cockrum est le fils d'un lieutenant colonel de l'armée de l'air. Ballotté de base militaire en base militaire, le petit David traverse les années 50 avec une seule constante : les comic-books, dont il est un avide lecteur (principalement Captain Marvel et Blackhawk). La décision s'impose : Dave veut devenir créateur de comics et commence à griffonner ses propres personnages. Mais sa famille le pousse à s'engager dans l'armée. Il y reste six ans et, dès qu'il la quitte, retourne à ses premiers amours. De toute façon, il ne s'en est jamais vraiment éloigné : pendant sa carrière militaire, il a inventé un strip sur deux héros, Intruder et son assistant Nightcrawler (Diablo), qu'il utilisera bien plus tard. En 1969, il publie ainsi pour la première fois un « portfolio » de quelques pages dans **Star-Studded Comics #15**, un ouvrage amateur et confidentiel tiré à 500 exemplaires. Il entre rapidement dans le milieu professionnel, d'abord chez Warren Publishing (pour des revues comme **Vampirella**), puis chez DC. Et ce virage ne l'empêchera pas de rester, avant tout, un fan. En marge de sa carrière pro, il continue de publier dans les fanzines. À l'été 1972, il crée son premier héros officiel « Un-

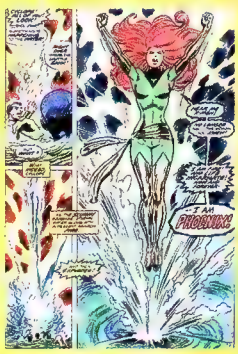
Man », dans **Star-Studded Comics #18**. Il en est l'artiste, l'encreur, mais aussi le scénariste. Quelques semaines plus tard paraît, chez DC, son premier épisode de la Légion des Super-Héros (**Superboy #188**). À l'époque, l'équipe n'est guère qu'une sorte de faire-valoir dans les pages du magazine Superboy, ne s'étant jamais débarrassée du côté « boy-scout » qu'elle a depuis sa création, dans les années 50. C'est la première manifestation visible du style de l'artiste : il raffole de ceintures en étoffe, de bottes larges au bord retourné et de divers autres détails qui font qu'un costume créé par Cockrum est souvent immédiatement identifiable. Sous son impulsion, les designs du groupe changent drastiquement. Et quand certains lui sont refusés pour tel ou tel héros, il les garde sous le coude, pour en faire carrément des personnages à part entière. C'est ainsi qu'on voit naître deux équipes distinctes, les Outsiders et les Devastators, parmi lesquels on trouve Nightcrawler (Diablo) et Typhoon (lointain ancêtre de Tornade). Mais aucune des deux équipes ne paraîtra : au bout de deux ans, une brouille éclate avec DC. Des planches originales de **Superboy #200** ne lui sont pas rendues. Cockrum claque alors la porte et va chez la concurrence...

Arrivé chez Marvel, il attaque par

quelques épisodes des Vengeurs avant qu'on ne lui demande de participer à la réflexion menant à la recréation des X-Men. Le pitch de départ est, curieusement, de faire une équipe à la Blackhawk, sauce mutante, en repeuplant l'équipe avec de nouveaux membres. L'ex-lecteur de Blackhawk saute sur l'occasion, même si le résultat en sera très différent. Les idées refusées à Cockrum chez DC reviennent alors sur le devant de la scène. Diablo est utilisé tel quel. Colossus est une variation d'un costume prévu pour le Colossal Boy de la LSH. Tornade naît de la contraction de deux héros de Cockrum : il lui donne les pouvoirs du Typhoon des Outsiders, greffés au costume d'une héroïne d'abord nommée Black Cat (Tornade avait en effet au début des pouvoirs de félin). Bref, les nouveaux X-Men se peuplent grâce à l'impulsion de l'artiste. Cockrum n'est pas le créateur de Wolverine (lancé avant son arrivée dans les pages de Hulk), mais il invente Logan, l'homme sous le masque. Les nouveaux X-Men seront purement et simplement la réussite de la décennie, réussissant à relancer la série tout en redonnant une impulsion à l'ensemble du marché. Cockrum devient une valeur sûre de Marvel et est appelé en renfort sur diverses séries. Il devient un cover artist sur une bonne partie des titres de la gamme. Dans la foulée, il réinvente le look de Ms. Marvel en s'inspirant de son idole (Captain Marvel Jr), modèle qu'il avait déjà utilisé pour inventer le costume de Jean Grey en tant que Phénix.

Devant ce surplus d'activité, Cockrum abandonne les X-Men, passant la main au jeune John Byrne (Cockrum reprendra sa place après son départ). Les années 80 lui permettent de redevenir scénariste de ses propres créations. Profitant du programme de romans graphiques qu'instaure alors Marvel, il publie en 1983 l'un des premiers « creator owned » de la firme : les Futurians, personnages qui partagent beaucoup de traits avec la Légion ou les X-Men, et que Cockrum traînait dans ses cartons depuis des années. En 1984, il crée avec Marv Wolfman l'éphémère Sky-Wolf (un aviateur inspiré de Blackhawk), dans les pages de **Marvel Fanfare**. Il publiera également une mini-série sur Diablo où il a tout contrôle. C'est aussi la période où il s'émancipe de Marvel, se diversifie, se réconcilie avec DC (il y fera, entre autres, un peu de Batman), et publie chez plusieurs petits éditeurs (il continue les Futurians chez Lodestone, dessine les Thunder Agents pour Deluxe Comics). Les années 90 le voient moins productif, ou en tout cas moins sur le devant de la scène (Starsearchers and Company, la série qu'il dessine d'après les scénarios de Peter David, restant méconnue). Dans ces conditions, la sortie française de l'intégrale des Futurians chez Semic, en 2001, avait eu pour lui un doux parfum de reconnaissance. Thierry Mornet, qui était alors responsable éditorial de Semic, se souvient : « *Ça lui tenait à coeur. Ça n'a pas été un succès commercial, loin s'en faut, mais je suis content qu'on ait pu le faire ne serait-ce que pour ça. Parce qu'il y tenait. Les Futurians étaient des personnages qu'il avait créé dans son enfance. La sortie en France a permis de financer la recolorisation des épisodes. C'est lui-même qui supervisait...* ». Cette forme de reconnaissance avait rallumé la flamme du désir chez Cockrum, qui travaillait depuis sur une relance possible de la série et avait signé un contrat pour porter les Futurians à l'écran.

Ces dernières années, sa santé s'était dégradée. Hospitalisé en 2004 pour une grave pneumonie et un problème de diabète, il doit alors faire face à des problèmes financiers par manque de couverture sociale. Une bonne partie de l'industrie des comics s'était alors réunie pour lui venir en aide. Marvel, qui jusque-là s'était appuyé sur le fait que la création de ses X-Men était du « work for hire » (et à ce titre, ne lui donnait pas droit à des royalties), s'était même laissé convaincre de revoir à la hausse les sommes versées. Hélas, ses problèmes de santé auront eu le dernier mot...



De haut en bas : Thunder Agents, les Starjammers, les Outsiders inédits et enfin la première apparition de Phénix.

INTERVIEW ■ FRANK QUITELY

DOUBLE JE

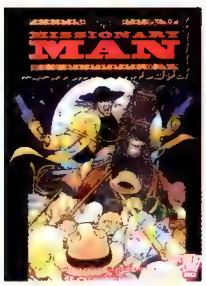
© DC Comics, Inc.

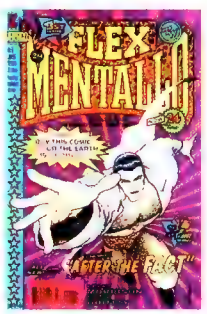
LE **FRANK QUITELY** QUE VOUS CONNAISSEZ N'EXISTE PAS. NON, NOUS NE VOUS JOUONS PAS LA PARTITION DE L'ARTISTE VIRTUEL, ENFIN PRESQUE. CAR SI LE DESSINATEUR D'ALL-STAR SUPERMAN UTILISE UN PSEUDONYME POUR SA CARRIÈRE DANS LES COMICS, SON TRAVAIL EST LUI, BIEN RÉEL, ET CE, DEPUIS PLUS DE QUINZE ANS. DE GLASGOW EN ÉCOSSE OÙ IL EST NÉ ET VIT TOUJOURS, LE PARTENAIRE FÉTICHE DE GRANT MORRISON NOUS A ACCORDÉ UN ENTRETIEN DANS LEQUEL IL ÉVOQUE PÊLE-MÊLE SES SUCCÈS ET DÉBOIRES SUR DES SÉRIES COMME THE AUTHORITY, NEW X-MEN ET BIEN D'AUTRES...

REPÈRES

› Base d'opération :
Glasgow, Ecosse.

› Ses séries phares
- Electric Soup
- Missionary Man
- The Greens
- Flex Mentallo
- JLA : Terre 2
- The Authority
- New X-Men
- All Star Superman





Peu de personnes le savent mais Frank Quitely n'est pas votre vrai nom. Pourquoi ce changement et pourquoi ce pseudonyme précisément ? Vous êtes en cavale ?
Non, non (rires). J'ai commencé dans l'édition indépendante. Lorsque j'ai commencé, je travaillais sur un titre humoristique et la plupart des dessinateurs et des scénaristes utilisaient des noms amusants. Ce nom « Frank Quitely » est un anagramme de l'expression « quite frankly » (franchement en français, ndlr). J'ai commencé avec, je l'aimais bien. J'aime me cacher sous un autre nom, je l'ai donc gardé.

Mais en tant que dessinateur, personne ne vous reconnaît dans la rue ?!
Exactement. Ça peut paraître bête de se cacher sous un faux nom quand on a un job qui ne vous donne aucune exposition (rires). Mais j'aime quand même l'idée d'avoir d'autres identités.

Vous travaillez dans l'industrie des comics depuis plus de quinze ans. Pouvez-vous nous expliquer comment vous avez atterri là ?
J'ai commencé en faisant des travaux auto-publiés. Je me suis associé avec des gars qui voulaient écrire et dessiner leur propre BD humoristique. Il s'agissait d'un titre imprimé et distribué localement. On était en 1988, ça s'appelait **Electric Soup**. C'était un mélange de différentes personnes et de divers ingrédients. Son nom était amusant, car par chez nous, **Electric Soup** est aussi un nom pour les vins bas de gamme. Ceux que les alcooliques boivent ! Ce n'est pas le vin que vous servez à vos invités, mais celui que vous gardez emballé dans du papier journal et que vous buvez sous un pont !

Mais vous aviez prévu de construire une carrière là-dessus ?
Non, non. J'ai étudié à la « Glasgow School of Art », l'École d'Art de Glasgow, au sein du département des Beaux Arts. J'étudiais le dessin et la peinture. Je faisais ça dans le but d'apprendre des techniques et devenir illustrateur littéraire. Lorsque je suis rentré dans cette école, j'avais dix-sept ans. Ce que je n'avais pas compris, c'est que l'école n'était pas là pour apprendre aux élèves comment dessiner et peindre, mais pour apprendre aux gens à s'exprimer dans leurs peintures, à traduire une certaine tendance sociale. J'avais seulement envie de devenir illustrateur... j'en ai donc eu vite marre après la deuxième année. Je suis devenu parallèlement artiste free-lance. Du coup, j'ai été « remercié » par l'école. Je n'ai pas assez travaillé, je ne prenais pas ça au sérieux. Je n'ai eu aucune rancoeur envers l'école, j'aimais bien y être d'ailleurs, c'est juste que je ne bûchais pas assez.

Cela a donc été une leçon apparemment ?
Oui, une bonne leçon. Plutôt que de prendre un « vrai » travail, j'ai décidé d'essayer de gagner ma vie en tant qu'artiste/dessinateur. Les premières années, j'ai fait plusieurs sortes de travaux artistiques. J'ai réalisé des portraits d'animaux, de chiens, de chats, des caricatures de personnes, des affiches pour les écoles, les restos et les discothèques. Mais je n'arrivais pas à gagner suffisamment pour bien vivre. Parfois, j'avais deux boulots en même temps, parfois aucun. C'était très dur. J'étais intéressé par les comics, vu que j'en achetais plus jeune, mais je ne me considérais pas fan. J'ai entendu dire qu'une bande de gars de Glasgow allaient créer leur propre comic. J'ai été les voir, en espérant qu'ils aient besoin d'un dessinateur et j'ai découvert qu'il n'y avait pas d'argent à la clé. Il s'agissait juste d'un groupe d'amis qui écrivaient et qui avaient trouvé un imprimeur prêt à avancer les coûts d'impression de leur comic en se faisant rembourser sur les ventes. J'ai fait partie de l'aventure, le comic s'appelait **Electric Soup**, et nous avons réalisé dix-sept numéros.

The Greens, tous comme vos premiers travaux américains sont clairement influencés par la scène indépendante. Vous auriez pu vous faire un nom avec ce style ? Pourquoi ce changement de style ? Pour des raisons commerciales ?
Non, non. Le style que j'utilisais sur **The Greens** était basé sur le travail d'un artiste, Dudley D. Watkins, qui dessinait une série s'appelant **The Broons**. C'est un célèbre artiste écossais, travaillant pour un journal. Il fut une grande influence pour moi. À l'aube de mes vingt ans, je n'avais pas encore trouvé ma voie, artistiquement parlant. J'ai commencé à travailler pour Fleetway/2000 A.D. Je dessinais **Missionary Man**, une BD western. Mon style n'était pas très éloigné de ce que je faisais sur **The Greens.** Quand je regarde mon travail, je constate qu'il existe une caractéristique commune à tout ce que j'ai fait : les lignes. J'ai essayé de dessiner avec plus de détails, de faire des structures plus solides, de créer de grands espaces. Le style de trait, c'est un peu comme une écriture manuscrite, elle reste la même.

C'est drôle, car c'est un style très européen et les américains l'adorent...
Peut-être suis-je moins influencé par les artistes britanniques et américains vu que je n'en lis pas tellement. Quand j'étais plus jeune, je n'avais qu'un petit nombre de comics. Certains d'entre eux avaient été achetés en France ou en Espagne durant les vacances en famille. D'autres étaient des comics sur les super-héros américains, et un petit nombre étaient des BD d'aventures anglaises.

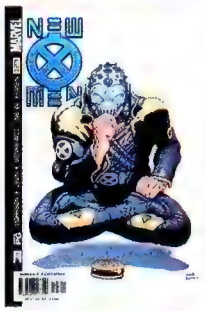
Mais contrairement à mes contemporains, je n'ai pas grandi avec 2000 A.D. ou en suivant les aventures des super-héros. Pendant mon adolescence, j'ai lu très peu de comics, je préférais **Mad Magazine**.

J'allais le mentionner, car lorsque vous dessinez des super-héros, on a l'impression de voir Mort Drucker dessinant Superman.

Mort Drucker est l'une de mes inspirations. Tout comme Jack Davis. Le fait d'avoir travaillé sur **Electric Soup** m'a permis de rencontrer des types qui, pour la plupart, suivaient l'actualité des comics. Durant cette période, ils m'ont initié à ce qu'ils considèrent comme la crème des comics : Frank Miller, Geoff Darrow, Moebius, Alan Moore, etc. John Buscema est l'un des artistes que j'aimais dans mon enfance, spécialement pour son travail sur Conan.

Vous pourriez dessiner Conan à merveille.

Merci ! J'aimerais bien ! J'ai une limite sur la qualité de mes dessins et j'ai aussi une limite de qualité par rapport à la deadline, comme tous les autres artistes. Souvent, vous mettez un jour ou deux à dessiner une page, puis vous trouvez que ça va, surtout que vous devez avancer pour passer à la page suivante. Mais parfois, deux jours plus tard, quand vous regardez ce que vous avez fait, vous remarquez des choses que vous aimeriez changer si vous aviez le temps. Certaines des caractéristiques de mes dessins sont le fruit de mes goûts personnels, certaines sont dues à ma limite en tant qu'artiste et certaines sont dues à mes diverses influences. La plupart du temps, j'aime dessiner des personnes dans des proportions « démesurées », faire leur mâchoire plus grosse ou exagérer leurs gestes quand ils parlent. Je dessine le mieux possible dans le temps qui m'est donné.



Le grand écart ? Pas du tout. Frank se sent autant à l'aise avec les productions plus 'indé' come We3 (en haut), que sur New X-Men.

Le rythme mensuel n'a pas l'air de vous convenir. Plus généralement, à quoi ressemble une journée dans la vie de Frank Quitely ? Et ne dites pas aux lecteurs que vous passez votre journée au pub !!

Oh non ! (rires). Bien que je ne serais pas contre ! (rires). Mon meilleur rythme, c'est trois pages par semaine. Dans un mois classique, je peux faire jusqu'à onze pages au total. Je parle là de la version crayonnée définitive. Je dessine à l'aide d'un crayon à mine bleue et j'encre à l'aide de graphite/crayon à mine de plomb. Ensuite, Jaimie Grant, qui colorise All-Star Superman, scanne les pages et les encre digitalement. Il les manipule légèrement, les assombrit et nettoie quelques traits. Quand je termine une page, elle ressemble fortement à ce qui est publié dans le comic. Lorsque j'ai fait les histoires de Sandman dans **Endless Nights**, je faisais une page par semaine. J'aimerais arriver à un stade où je pourrais dessiner puis coloriser avec Photoshop moi-même, au rythme de deux pages par semaine. Ça serait bien.

Avez-vous essayé les tablettes à dessin digitale ? Vous seriez peut-être plus rapide ?

Oui, j'ai déjà essayé. Quand je faisais **WE3**, j'ai été initié à Photoshop. Je travaillais avec Jaimie Grant car il habite à Glasgow et nous étions déjà amis. Jaimie travaille dans l'industrie des comics depuis des années. Je m'asseyais à côté de lui et lui expliquais ce que je voulais faire pour les couvertures de WE3. Je commençais à avoir quelques notions sur la manière de penser lorsque vous voulez travailler avec le digital. Par la suite, je me suis procuré une tablette et un stylet. Je me suis exercé à la colorisation digitale. Je trouve que c'est très difficile de dessiner avec le stylet. J'ai un peu de mal à m'y habituer. À cause de mes deadlines, je n'ai pas vraiment le temps de m'exercer. J'ai participé à la couverture d'un album pour Robbie Williams qui a inclus beaucoup de peinture avec Photoshop. Après ça, j'ai commencé à faire mes couvertures de Vertigo digitalement. Je dessinais les traits principaux sur papier et puis je les scannais. Récemment, j'ai acheté la tablette Cintiq de chez Wacom sur laquelle on dessine directement. J'en suis tombé amoureux ! (rires). La couverture du numéro 5 d'**All-Star Superman** est la première couverture que j'ai réalisé avec cet appareil. Encore une fois, j'ai fait tous les dessins sur papier, mais j'ai colorisé toute la page en utilisant le Cintiq. Je m'exerce également sur la manière de découper une histoire. À partir du script de Grant, je commence à faire quelques sketches. Puis je dessine des esquisses des scènes. Ensuite, je fais une première page « brouillon » en utilisant ces esquisses. Je me après ensuite sur ma table à dessin et je commence la page définitive. Mais mon plus gros souci, c'est que lorsque j'observe mes esquisses, même si la plupart du temps elles sont mal proportionnées ou trop simples, elles ont souvent plus d'énergie. Lorsque vous avez fini de travailler sur une planche, elle est devenue plus statique. À présent, je m'assois directement avec le script et je commence mes esquisses sur l'écran LCD, je les étire, je les colle et ça me fait une page « brouillon ». Je l'imprime et je l'utilise comme guide pour la page définitive. Je continue malgré tout à faire les dessins définitifs sur papier, mais je suis tiraillé entre l'idée de tout faire digitalement et donc d'avoir moins de travail, et celle de continuer avec du papier pour avoir un contact direct.

Mais vous vous sentez plus à l'aise quand vous travaillez avec des auteurs britanniques ?

Pas toujours. J'ai collaboré avec un bon nombre de scénaristes écossais comme Aaron Grant, Robbie Morrison, Mark Millar... Il existe de nombreux scénaristes et dessinateurs venant d'Écosse et de Grande-Bretagne en général. Quand on pense à la taille de la population, ça représente un gros pourcentage ! J'ai eu l'occasion de travailler avec de très bon scénaristes américains également. Mais celui que je préfère, c'est Grant. Lui et moi travaillons en étroite collaboration. Il est toujours disponible quand j'ai des questions, ce qui est quelque chose qu'il ne fait pas pour tous les artistes. Il est tout simplement trop occupé et je lui répète constamment qu'il devrait communiquer avec les autres dessinateurs pour continuer de faire du bon travail.

Nous savons qu'il n'a pas été satisfait de son travail sur New X-Men, mais apparemment, il ne communiquait pas tellement avec le dessinateur après votre départ de la série.

Il ne parle pas beaucoup, avec qui que ce soit. Ça m'est arrivé par le passé d'essayer de le joindre, mais il ne pouvait pas me répondre car il était trop occupé. Pour moi, Grant ne s'est pas plaint de ce qu'avaient fait les dessinateurs sur **New X-Men** avec son script. Initialement, Marvel avait assuré à Grant qu'il pourrait choisir les artistes et il avait donc prévu un artiste pour chaque partie de l'histoire. Il leur envoyait le script pour discuter du choix de l'artiste et quand il les appelait, Marvel lui annonçait alors que l'épisode avait déjà été dessiné ! Le problème de Grant était plus un souci de communication avec les éditeurs que le fait d'aimer ce que produisaient les dessinateurs.

Comment des projets, comme la couverture de Robbie Williams, et toujours avec Grant, voient le jour ? Est-ce parce que Robbie Williams habite tout près ?

Non. C'est Robbie qui a pris contact avec Grant. Il avait vu un DVD

dans lequel Grant parlait de magie, prendre contrôle de soi, créer ses propres opportunités, toutes ces choses dont Grant est fan.

Grant est souvent pris pour un gourou.
Oui, oui. Enfin, je dis « oui » au fait qu'on le prenne pour un gourou, pas que c'en est un ! (rires). Quand on ne le connaît que par ses écrits, on ne peut pas se faire une vraie opinion de lui. Au fil des ans, j'ai eu la chance de devenir son ami. Je ne l'ai pas découvert par ses oeuvres, mais en parlant de ce qu'il avait fait. Robbie l'a contacté et ils sont devenus proches, s'envoyant des mails et autres choses car Grant a passé beaucoup de temps à L.A. Ils se sont rencontrés et sont devenus amis. Ils ont parlé de choses diverses, même de faire un comic, puis de faire une pochette de CD. Les attachés de presse de Robbie ont expliqué qu'il pouvait faire ce qu'il voulait avec Grant, mais ils préféraient que les images soient des photos et non des dessins.

Pensez-vous que des projets comme celui-ci sont de bonnes choses pour les comics, pour vous ou votre carrière ? Apportent-ils vraiment un plus ?
Artistiquement, quand vous travaillez exclusivement sur des comics, c'est excitant de réaliser une illustration pour un autre domaine, comme faire un storyboard pour une série télé ou une pochette de CD. J'essaie de travailler sur divers projets le plus souvent possible. C'est toujours stimulant quand vous commencez un nouveau projet. C'est un défi permanent, car le travail est toujours différent. Ça peut être parfois un peu frustrant quand vous avez affaire aux attachés de presse. Mais c'est bien de changer de domaine, ça permet de faire une pause.

L'une de vos premières séries de super-héros fut Authority avec Mark Millar. Bien que mémorables, vous n'avez réalisé qu'un petit nombre d'épisodes. Il existe des rumeurs, des légendes urbaines entourant votre départ de la série : retard, censure... Quelle est la véritable histoire ?
Quand nous avons commencé Authority avec Mark, nous avions prévu de faire douze numéros puis partir, tout comme l'avait fait Warren Ellis et Bryan Hitch. Wildstorm nous avait assuré que si la série sortait légèrement en retard, ce n'était pas grave, car à cette époque ils avaient d'autres séries en retard comme **Battle Chasers** de Joe Madureira ou **Planetary** avec John Cassaday. Ces séries avaient des fans toujours fidèles. Elles pouvaient être en retard, les ventes n'étaient pas affectées. Le marché des recueils (TPB ou Hardcover), est bien plus important que celui des mensuels. Pour moi, il est plus logique de sortir quelque chose avec un léger retard pour en conserver la qualité, plutôt que de vouloir à tout prix sortir à l'heure afin de contenter les annonceurs. Je pense que les comics mensuels ne sont que des supports pour publicités. Je comprends les personnes qui aiment acheter leurs comics tous les mois et qui sont énervés quand ils sortent en retard. Mais je ne peux pas faire semblant de partager leur problème. Dans le passé, j'ai suivi des séries mensuelles, et j'attendais patiemment la suite. Pour en revenir à Wildstorm, ils nous avaient donc assuré de ne pas engager d'artiste fill-in. Le premier arc s'est bien passé et nous avons eu une agréable réaction de la part des fans, ce qui était bien, car Mark et moi n'étions pas vraiment l'équipe que les fans attendaient. Warren et Bryan avaient fait du très très bon boulot. Ils avaient de nombreux fans et d'excellentes critiques. Tout le monde était déçu de les voir partir. **Authority** était l'un de mes comics préférés quand on m'a proposé de prendre la suite. Mark et moi avons longtemps discuté pour savoir si c'était une bonne idée ou non ! (rires). Puis, nous avons eu leur accord pour faire douze numéros sans remplaçants. Quand nous avons fini les quatre premiers, j'avais ajusté mon temps de travail. Nous savions que nous aurions du retard. Mais nous avions de bonnes critiques et les ventes augmentaient à chaque numéro. Nous avons été déçus lorsqu'ils ont demandé à Chris Weston de faire le second story-arc. Chris est un artiste que j'admire. Je l'ai rencontré lors d'une convention, il y a dix ans. C'est un mec bien et un très bon dessinateur. Quand j'ai commencé le premier numéro du quatrième story-arc, je ne gagnais pas énormément car j'étais payé en dollars et le niveau de vie en Écosse est bien plus élevé qu'aux États-Unis. Mark et moi en avons discuté avec Wildstorm. Ils nous ont proposé de déménager sur la côte ouest (des USA). Finalement, sans aller dans le détail, ça s'est terminé avec moi partant chez Marvel. Ce qu'il s'est passé, c'est que Wildstorm était très attiré par le fait d'avoir Mark, parce qu'à cette période, Mark et Grant prévoyaient de fonder leur propre label au sein de Wildstorm. Autant que je sache, je crois que Wildstorm pensait qu'avoir Mark en contrat exclusif faciliterait la création de l'équipe de Mark et Grant, et donc qu'ils auraient par la suite Frank Quitely, Bryan Hitch, John Cassaday, J.G. Jones ou tout autre artiste que Mark et Grant auraient choisi. Je pense que Wildstorm voyait Mark comme la clé de ce projet. Ils ont proposé un marché à Mark. Je comprends que leur décision était purement stratégique, ils avaient plus d'intérêt à garder Mark plutôt que moi. Je n'ai pas de problème avec mon ego et c'est normal qu'ils ne m'aient pas trouvé assez important pour faire des efforts pour me garder. Nous avions nos différends au sujet des artistes fill-in et des délais, et plus **Authority** devenait célèbre, plus ils nous censuraient. J'en ai eu marre et Marvel m'a fait une meilleure offre. Je l'ai acceptée.

Éclectique ! Frank Quitely peut aisément passer d'une pochette de CD pour Robbie Williams à une couverture pour Bite Club, une des plus récentes séries du label Vertigo...

C'est bizarre qu'après toutes ces tribulations, vous n'ayez pas fini tous les deux chez Marvel ?
Mark a voulu rester pour finir **Authority**. Quand Joe Quesada m'a proposé de venir chez Marvel, il m'a dit qu'il attendait que je termine **Authority**. Mais quand je suis revenu de ma visite chez Wildstorm, j'ai contacté Joe Quesada et lui ai demandé s'il avait quelque chose pour moi. Grant était près à commencer **New X-Men** et tout s'est mis en place.

Quand vous avez commencé sur New X-Men, vous avez redesigné à merveille Emma Frost et le Fauve. De nombreux artistes ont essayé d'exprimer une sensualité « bestiale » chez Emma, mais c'est votre design très terre-à-terre qui a fonctionné. De même pour le Fauve, qui n'a cessé d'évoluer au fil du temps. Comment vous sont venues ces brillantes idées ?
Merci ! Grant avait prévu le look global de l'équipe. Comme moi, il n'était pas fan des costumes traditionnels en lycra. J'avais même envie de faire une équipe de X-Men sans costumes !

Leurs uniformes devaient avoir une fonction pratique. Grant aimait l'idée qu'ils se considèrent comme une police, une milice portant des vestes voyantes comme les ambulanciers ou les pompiers. Ils sont une équipe de secours pour mutants. Grant avait déjà prévu le look des personnages. J'adorais l'idée de jouer avec le logo X et n'en mettre pas seulement que sur la poitrine et sur les manches, mais aussi de jouer avec dans la coupe des vêtements et leur ajustement. Grant m'a décrit le type de femme qu'est Emma. Il voulait qu'on ressente la sexualité à son passage. Et pour le Fauve... l'idée générale était d'incorporer le X dans chaque uniforme : pour Scott et Logan, c'était respectivement un look de pilote et de motard, Jean Grey devait ressembler à un professeur, Emma Frost à une victime de la mode. Le Fauve ressemble plus à la Bête dans le film de Cocteau « **La Belle et la Bête** » (en français dans le texte). L'idée du Fauve ressemblant à un lion me plaisait. En termes d'esthétique super-héroïque, je n'ai jamais compris pourquoi le Fauve ressemblait à un Wolverine bleu. Et je ne sais toujours pas pourquoi, car je ne connais pas encore toute l'histoire des X-Men. Grant aimait l'idée du lion, une partie provenant du film de Cocteau et une partie provenant de « La Belle et la Bête » de Disney, plus familière aux lecteurs américains. Il a été le personnage le plus critiqué par les fans. La plupart étaient très en colère après nous.

En termes de design, quels autres personnages aviez-vous repensé mais que vous n'avez pas eu le temps de dessiner dans la série ? Et de tous vos travaux chez Marvel et DC, quel est le design dont vous êtes le plus fier ?

Chez Marvel, ce que j'ai fait pour les X-Men. Pour DC, j'ai une affection particulière pour un numéro d'**Offspring**. C'était il y a longtemps. J'ai imaginé le design du personnage. Je n'étais pas fan du costume traditionnel de super-héros. Offspring est le fils de Plastic Man. Plastic Man a selon moi le pire costume de l'univers des super-héros. Il vient d'une autre génération, vous ne pouvez pas l'habiller comme son père ! Je ne connais personne qui s'habillerait exactement comme son père. J'ai toujours en tête, quand je crée un nouveau costume, que c'est moi qui le porte. J'ai choisi une tenue se rapprochant des combinaisons sportives, comme celles de plongée ou de surf, avec un côté gymnaste. Quelque chose de très pratique, réaliste. J'ai ensuite eu l'idée des motifs en forme d'hexagones et de pentagones.

On a vraiment l'impression que vous en êtes fier !

Je suis plus fier encore du design des trois animaux dans **WE3**. Durant cette période, j'avais des problèmes au niveau de mon nerf sciatique. J'ai passé plus de temps sur la phase des designs, car je ne pouvais pas faire de pages entières. J'ai fait de mon mieux pour rendre crédible ces animaux marchant et se servant d'armes. J'ai aussi étudié avec soin le design des motos et des autres véhicules. Je voulais quelque chose de personnel plutôt que de faire une simple copie de mangas et d'autres comics de super-héros.

En parlant de WE3, vous avez dû avoir une approche différente, car ce sont des animaux pensants ? Est-ce plus compliqué à structurer sur une page ?

C'était plus complexe, mais pas parce que les personnages étaient des animaux. Grant revient toujours vers moi car il aime mon découpage. Avant même d'avoir commencé le moindre dessin pour **WE3**, il m'a dit qu'il voulait que la série se distingue des autres comics. Par exemple, dans le premier numéro, il y a une scène avec un tir de balle, eh bien c'est influencé par Matrix. Je me suis servi de la possibilité graphique du comic : visualiser le moment, chose que ne peuvent pas faire tous les films ou les livres. C'est le résultat d'une excellente collaboration. C'était le mieux que je pouvais faire à l'époque.

All-Star Superman est l'un de vos plus grands succès à ce jour. Comment ce projet, à la fois fait pour les fans et inhabituel, a été créé ?

Encore une fois, Grant voulait faire Superman et m'a demandé de le faire avec lui. Nous nous sommes assis et avons discuté de ce que nous voulions faire. Grant avait déjà des idées précises de ce qu'il voulait faire de ce comic. Il voulait retrouver le Superman qu'il lisait enfant. Mais pas un hommage au Silver Age, il avait envie d'écrire des histoires qui plairaient aux enfants. Comme il n'est plus un enfant, il a écrit quelque chose qu'il apprécie aussi en tant qu'adulte. Il ne voulait pas d'un Superman proclamant des idées politiques, vivant dans un monde très réaliste.

Est-ce pour ça que la série a un look « rétro » ? Superman ressemble à George Reeves. Les années 50 sont-elles sources d'inspiration ?

J'ai passé en revue toutes les couvertures de Superman, du Golden Age ou Silver Age. Quand vous regardez les anciennes couvertures des comics Superman qui ont été faites par Curt Swan, il est dessiné de la même manière. Depuis les années 70, chaque artiste l'a dessiné à sa manière. Quand vous essayez de respecter des délais, vous revenez à vos défauts. Tous les personnages de Frank Miller se ressemblent (si on prend les hommes par exemple), ceux de Steve Dillon également... C'est comme un style d'écriture. Vous avez votre méthode pour dessiner, ce qui signifie que tous les personnages, les visages et plus particulièrement les hommes caucasiens, grands et forts, se ressemblent plus ou moins. D'un côté, j'essaie toujours de me rapprocher des classiques, mais j'essaie aussi de faire mon propre Superman. Quand je dessine mes pages, je me focalise plus sur la composition et non pas si ou non Superman a l'air de George Reeves.

La théorie populaire est que Superman est le personnage, et Clark Kent le déguisement. Comment abordez-vous la dualité de ce personnage en tant qu'artiste ?

Je me concentre avant tout sur les designs, c'est toujours une question d'expression ou de contours du visage. L'idée que Clark Kent n'est qu'un déguisement, avec laquelle je ne suis pas d'accord d'ailleurs, et la dualité morale du personnage, c'est plus le business de Grant. Pour dessiner Clark, je me sers de ma propre image devant un miroir. Je mesure envion 1m55 pour 63 kilos, je ne suis pas très grand. Si je me mets devant la glace et que je baisse les épaules, rentre mon ventre, me tiens mal, je peux avoir l'air faible physiquement. Mais si je me tiens droit, que je bombe le torse, je peux avoir l'air... plus costaud ! (rires). Quand il est Clark Kent, il n'est pas sûr de lui. Clark Kent est un déguisement qu'il utilise pour tromper les gens, comme Loïs Lane. Mais en même temps, Clark Kent est aussi le garçon qui a grandi à la ferme, avec des valeurs morales. Il est facile d'imaginer que Superman était génétiquement quelqu'un de bon. Clark Kent est la part humaine de Superman. Il sait qu'il doit jouer le rôle du clown. C'est ça le mensonge, le déguisement.

Donc la fin justifie les moyens ?

Oh, absolument ! (rires)

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky

MARVEL ©™ Marvel 2006. The Hulk Film: © 2003 Universal Studios

*Du sens et de la simplicité

La simplicité, c'est une touche Ambilight qui transforme la télévision en une expérience incroyable.

Écran plat Haute Définition Philips avec Ambilight. L'Ambilight crée, autour de l'écran, un halo de lumière qui change d'intensité et de couleur selon ce que vous regardez. Il faut le voir pour le croire ! Allumez l'Ambilight, activez tous vos sens et mettez en veille le monde autour de vous.

Venez nous rejoindre sur **www.philips.com/simplicity**

EISA AWARD Best Product 2006-2007 High-End LCD TV Philips 37PF9731D

PHILIPS

sense and simplicity*

BRÛLEZ COMICS BRÛLEZ !

QUAND VOUS ACHETEZ UNE BD D'ORIGINE AMÉRICAINE, VOUS LE FAITES SANS AUTRE SOUCI QUE L'IMPATIENCE DE DÉVORER L'HISTOIRE QU'ELLE CONTIENT. C'EST POUR VOUS UN ACTE ANODIN, BIEN QUE SANS DOUTE UN PEU FESTIF. ACHETER UN COMIC-BOOK RELÈVE DU QUOTIDIEN. IL N'EN A PAS TOUJOURS ÉTÉ AINSI. IL Y A QUELQUES DÉCENNIES, DANS UNE PARTIE DES USA, IL SE PRATIQUAIT UNE SORTE DE SPORT COLLECTIF : LE BOOK-BURNING OU L'INCINÉRATION COLLECTIVE DE COMICS !

On résume souvent la censure dont ont souffert les comics à des enquêtes sénatoriales qui ont indirectement débouché, en 1954, sur l'instauration d'un Comics Code, sorte d'organe d'auto-castration qui s'appliqua aux comics pendant les décennies suivantes. On garde peu de souvenirs du véritable soulèvement populaire qui, à partir du début des années 40, visa à détruire physiquement les comic-books. Avant de nous lancer dans cette évocation, une brève mise en contexte : les USA sont une cinquantaine d'états, chacun avec sa culture et sa législation spécifique. Ce qui a pu se passer dans certains d'entre eux n'était pas forcément vécu de la même manière dans un autre secteur du pays. À l'aube des comics, existaient des régions où ils étaient tout à fait tolérés et d'autres... où les choses se sont passées beaucoup plus mal. Et c'est peu dire ! On peut remonter très loin dans la presse américaine pour trouver les premières graines de discordes. À titre d'exemple (et ce n'est sans doute pas le premier du genre), le **New Republic** du 18 septembre 1935 attaque dans ses pages le Chicago Tribune. Ce dernier publie une BD jugée politiquement douteuse : les aventures, pourtant anodines, de Little Orphan Annie. Dans le Wisconsin, le **Sheboygan Press** (du 26 juin 1942), publie les propos d'une nonne, Sœur Mary Katherine, affirmant que les comics peuvent être une source importante de schizophrénie, rendant les enfants agressifs et cruels. À Chicago, la National Organization publie une première liste noire de titres de comics « impropres à la lecture ». Les éviter, c'est bien ; empêcher les autres de les lire, c'est mieux, et il s'agit maintenant de trouver le moyen.

PREMIERS FEUX

Certaines villes interdisent alors purement et simplement la présence de bandes dessinées dans leurs périmètres. Le **Mansfield News Journal** du 1er décembre 1948 parle d'au moins une cinquantaine d'agglomérations les ayant interdits par arrêté municipal. À d'autres endroits, aucune loi locale n'a été passée, mais les groupes de pression ont dissuadé les revendeurs de diffuser des BD. Quand la mairie ne s'en préoccupe pas, certaines écoles ou paroisses se chargent de la lutte. Certaines communautés n'en ont pas attendu autant pour organiser des autodafés dignes de l'Inquisition ou d'une vision prémonitoire du **1984** d'Orwell. Il y a eu des centaines de « comic-book burning » dans la période concernée ! Le **Wisconsin Rapids Daily Tribune** (Wisconsin) du 6 novembre 1945, raconte comment les comics, indésirables, seront brûlés à l'école locale. L'édition du 10 novembre nous décrit la joyeuse fête de l'école où les enfants furent incités à faire un grand tas de leurs comics « condamnés » afin de les brûler sur la voie publique. Et la cérémonie de se conclure par l'élection d'une Reine et d'un Roi, à savoir deux des enfants ayant amené le plus de livres à brûler. La petite Jean Walloch remporte le titre de souveraine car

concernés sous le titre « Les éditeurs expliquent que les [illegible]omics sont pour adultes ». Car voilà [illegible]he d'une riposte. Les [illegible] essayent d'expliquer qu'[illegible]

aux enfants, mais [illegible]ien aux adultes. Peine perdue, leurs adversaires ne l'entendent pas de cette oreille. L'article devient particulièrement intéressant lorsqu'il détaille l'historique de la procédure. Un procureur explique qu'à l'origine, il s'agissait de stopper la commercialisation d'un jouet en forme de pistolet si réaliste qu'il était utilisé par les gangsters pour des braquages de banque. Où est le rapport ? [illegible]e constructeur (innocent de tout braquage), [illegible] comics. À ce stade, enfin, une institution se [illegible] pour défendre le parti des comics : l'Union Américaine des Libertés Civiles pointe, entre autre, que la police a le pouvoir de contrôler et garantir les bons mœurs. Mais à l'époque, la voix reste mince, tout au plus elle arrive à convaincre des villes ou des bureaux de police de cesser les harcèlement. Dans les écoles, des temples ou des bibliothèques, les démonstrations de comics vont en s'amplifiant. Ce sont des opérations ponctuelles, mais qui [illegible] Union basée à New York, prête à exploser à l'échelle du pays tout entier...

À LA HACHE

Le « comic-book burning » [illegible] certains secteurs, une activité familiale. Les parents croient se [illegible] leur raconte dans les journaux ou sur [illegible] la presse. Mais des enfants [illegible] sont pris en exemple et deviennent de véritables chefs de file. Le Walla-Walla

sont jamais à court d'idée pour créer de nouvelles formes de

les BD à leur goût, ils proposent donc la mise en place d'initiatives privées. Par exemple, le Mansfield News Journal du 10 novembre 1948 explique que R.Y. Davis, un vice-président du Conseil des Parents et Professeurs de l'Ohio, enjoint à la formation de « comités de vigilance ». L'idée est que les parents forment des groupes pour rendre visite aux vendeurs de comics afin de les inciter à stopper ce commerce. Pour certains, la méthode est [illegible] Pour d'autres, la chasse à l'édition [illegible] devient [illegible] « délinquant », afin de sauver les [illegible] innocents [illegible] jusqu'à ce que le commerçant cesse. Des techniques similaires ont fonctionné à Bridgeport, à Detroit, ainsi qu'à Hillsdale, dans le Michigan. On apprend au passage que [illegible] de Los Angeles a tenu de passer [illegible] interdisant les comics jugés « radioteux ». Car tous ne seraient pas mauvais. Seulement 80% d'entre eux seraient [illegible] par les [illegible] (les 20% restants étant « bons », [illegible] des BD historiques ou religieuses). « Tout ça me rappelle [illegible] », [illegible] Davis. On ne sait pas [illegible] comment ce ratio a été calculé, mais les « 80% communistes » sont

Parmi les principales victimes de cette censure : les EC Comics, qui essayèrent [illegible] publication subversive.

collecter tous les comics avant de les brûler en public l'an passé. Comment ne pas penser au roman Fahrenheit 451 de Bradbury, publié deux ans plus tôt pour dénoncer de tels actes ?

Le 25 février, le Marysville Daily Forum [illegible] simplement « Comic Books Burned ». Des centaines de comics ont été brûlés à Cape Girardeau, au terme d'une cérémonie religieuse tenue dans une école. Là, on a poussé le délire jusqu'à faire un procès : des enfants costumés se sont succédés à la barre, déguisés en super-héros. Les personnages ainsi représentés étaient « jugés » (on s'en doute pas très favorablement) par un jury d'élèves. Le 23 mars 1949, le Suburbanite Economist (de Chicago) relate : « *1 238 livres ont été brûlés par les élèves de l'école Saint-Anthony dans le cadre de la "Campagne Contre le Crime"* ». L'incinération est organisée par l'[illegible] locale de la [illegible] Haly [illegible]

CITY COUNCIL TO ACT ON OUTLAW OF COMIC BOOKS

Leave L.B. On Grim Trip

Five Cents

LONG BEACH INDEPENDENT

LONG BEACH'S ONLY MORNING NEWSPAPER

Telephone 6-9641

Tuesday, October 26, 1948

"Indecent" Comic Books Burned

BINGHAMPTON, N. Y., Dec. 11 (UP)—Some 35 local stores agreed today to ban the sale of "indecent" comic books after students of a local Catholic school staged a public bonfire of thousands of the books.

Several hundred children from St. Patrick's Catholic school climaxed their drive on comic books featuring sex and crime with the schoolyard bonfire. They also led the drive to get the local book stores to sign their pledge.

The Most Rev. Edmund F. Gibbons, bishop of the Albany Catholic diocese, marked the occasion by [illegible] all Catholics to boycott

Society (Société Junior du Saint-Nom), Chicago semble avoir été une ville très active en termes de destruction de comics car, entre la fin de la guerre et le milieu des années 50, le thème revient régulièrement dans les pages du Suburbanite Economist.

PRISE DE CONSCIENCE

Bizarrement, au niveau national, ces agissements ne sont encouragés par aucune loi. Contrairement à la France où l'on a privilégié l'arsenal légal. Quand la loi propre aux publications sur la jeunesse est passée en France, le **Portland Press Herald** du 29 juillet 1949 constate, relativement jaloux : « *Tandis que tant d'états et communautés de ce pays fulminent et grognent contre les comic-books, généralement reconnus comme une infection, la France quant à elle agit solidement contre eux.* » Le ton est plutôt admiratif envers la finalité de l'arsenal légal ainsi créé : « *Il a fallu que ce soit la France, une contrée vue comme plus permissive que la nôtre, qui agisse ainsi contre ce qui est regardé comme une menace.* » Mais pour autant, l'auteur n'est pas dupe et note : « *La loi vise spécifiquement les bandes dessinées américaines. [...] Les communistes ont joué un grand rôle dans son passage et l'on soupçonne qu'il s'agit autant (voire plus) d'un désir de s'acharner sur l'Amérique, que sur des principes éthiques qui les animaient. En dernière analyse, la France a agi positivement contre ce qui est reconnu aux USA comme étant une menace ou au moins une négation de l'éducation [...] On aurait pu applaudir la loi si ce n'avait pas été les communistes qui furent autant impliqués dans sa création.* »

Mais... Si même les communistes s'y attaquent, que devient la théorie d'une industrie des comics contrô[illegible] ? « [illegible] »

L'annonce d'initiatives européennes est à la fois la meilleure et la pire des choses pour le front anti-comics. Elle fendille l'idée que la BD serait un support anti-américain manipulée par ces mêmes étrangers. D'ailleurs, d'autres exemples ne tardent pas. Le 29 mars 1954, le **Mansfield News Journal** constatera, un peu médusé, qu'une crémation de livres a eu lieu à Berlin Est. Les livres politiquement incorrects sacrifiés ce jour-là par les communistes ? Des exemplaires de la BD de Donald The Duck!

Entre-temps, en Amérique, les incendies de livres ont pris une dimension nationale grâce au maccarthysme et à la phobie anti-communiste de l'époque. N'importe quel livre (et pas seulement BD), soupçonné d'avoir été écrit par un communiste est brûlé sans hésitation. On brûle des écrits devant les bibliothèques, les mairies... À tel point qu'en juin 1953, le tout nouveau président américain, Eisenhower, demande publiquement à son administration d'empêcher les « book burnings ». Il qualifie la situation de « *chaotique et démoralisante* ». Certains sénateurs des partis adverses lui font alors remarquer que s'il veut arrêter les brûleurs de livres, peut-être devrait-il d'abord demander à ses services d'arrêter, eux-mêmes, de brûler des livres dans certains états. Il est alors obligé de reformuler sa phrase, précisant bien sûr « *que tout va bien tant que le département d'état ne brûle que des ouvrages communistes* ». Toute la question est de savoir qui décide de qui est communiste ou pas... Au moins, les hésitations du Président auront eu le mérite de mettre en cause les feux sauvages, organisés de façon privée par des associations ou des groupuscules...

En 1954, deux événements officialisent un peu les choses, avec une commission d'enquête sur les comic-books et la sortie de **Seduction of The Innocent**, le fameux livre du Dr Wertham. Nous l'avons vu, une partie de la population américaine n'en avait pas attendu autant pour passer aux actes. Nous retrouvons Chicago à travers la une du **Suburbanite Economist** du 1er août 1954. Cette fois, explique l'article, c'est une alliance unissant la police, le clergé, les professeurs, les parents et même des commerçants, qui frappe un grand coup contre « les livres pornographiques distribués aux enfants sous la forme de comics ». Le révérend méthodiste J.J. Hitching arrange ainsi ses ouailles : « *Si nous étions coupables de violence physique envers nos enfants, même notre État interviendrait. Comment l'État peut-il être si inconsistant quand les futurs dirigeants de la démocratie se font ainsi distordre l'esprit, et violenter leurs personnalités ?* ». Le 4 août, le **Suburbanite Economist**, sous le titre « Combat contre l'horreur », explique dans la foulée qu'un capitaine de police de Chicago a lui-même organisé un feu de comics que des kiosquiers « *se refusaient à vendre car offensantes* » et lui auraient donc confié de leur propre initiative. Le 26 octobre 1954, la majorité des éditeurs adopte, contrite, le Comics Code Authority. C'est toujours trop peu pour les fanatiques : le **New Republic** du 15 novembre 1954 rapporte que le Central Boulevard Woman's Club a demandé à tous les enfants du secteur d'amener leurs comics à un carrefour, quelques jours plus tard. Bien sûr, il s'agit de les brûler.

'Operation Book Swap' Is Launched At Stone Bank Against Comic Books

STONE BANK — The national drive against objectionable literature gained added impetus over the weekend in Waukesha county with the burning of over 500 comic books at Stone Bank.

The Hartland American Legion auxiliary, spearheaded by Mrs. Walter Lutwitzi, 1st district child welfare chairman for an area which covers five counties, launched the National Operation Book Swap drive at the Stone Bank school.

The nation - wide project of the American Legion auxiliary estimated that ninety million comic books are published each month. This huge figure multiplies when considering the number of readers as the books are traded and passed around.

The auxiliary e[illegible]phasized the clea[illegible] in

LE VENT TOURNE

En 1955, Safeway, une chaîne de 140 magasins de la Côte Ouest décide de ne plus commercialiser de comics (Suburbanite Economist du 19 janvier 1955).

SOUTH SUBURBAN EDITION

Southtown Economist

POLICE BURN 'COMICS'

Evergreen School Fund $599

18 Candidates Have Say At Worth Picnic

Oak Lawn Fills Plan, Zone Boards

Début février, la vente de comic-books est purement interdite dans tout le comté de Los Angeles. La peine encourue peut aller jusqu'à six mois de prison pour le commerçant qui dérogerait à la loi (Wisconsin Rapids Daily Tribune du 16 février). Pourtant, la répression commence à montrer des signes de faiblesse. Le Bridgeport Telegram (Connecticut) du 11 février, témoigne qu'un chef scout nommé I. Harold Williams fut obligé d'annuler une incinération de comics. Il avait monté l'opération sans l'autorisation de sa hiérarchie qui la désavouait, et le journal n'hésite pas à traiter ce genre de cérémonie de "bûchers aux sorcières". Toutefois, cet éclair de lucidité est encore isolé. La Légion Américaine (une association d'anciens combattants, très conservatrice), devait procéder à la crémation dans son QG local mais s'est décommandée. L'intervention de l'union américaine des libertés civiles et du conseil américain des éditeurs de livres (ABPC), y est pour quelque chose. Ces deux structures interviennent conjointement dans l'article pour fustiger une « *imitation d'une dictature totalitaire* ». On constate que quelques années plus tôt, le même genre d'articles rapportait rarement les arguments des « non-incendiaires ». La Légion Américaine et ses organisations alliées se sentent suffisamment mal à l'aise pour essayer de communiquer dès le lendemain : « *Ils disent que c'est une pratique digne de l'Allemagne nazie et de la Russie soviétique. Il n'en est rien. L'antenne de la Légion à Norwich n'est pas un censeur de littérature. Ils (la Légion) ne disent pas ce qui doit être lu ou pas. Ils ne brûlent même pas les livres [...] Comparer cet acte aux nazis et aux communistes brûlant des travaux de valeur, c'est du pur non-sens ! Aucun enfant de Norwich n'a reçu d'ordre...* ». Bref, on se demande bien pourquoi la même organisation annonçait fièrement ce feu deux jours plus tôt et qui sont ces enfants qui, pour un peu, demanderaient aux adultes de brûler les BD. À travers les lignes, la gêne des organisateurs est apparente... Conscients que c'est l'image du bûcher qui pose problème, les brûleurs de livres cherchent des méthodes alternatives. La même semaine, le Dixon Evening Telegraph rapporte que les élèves de Saint James, dans l'Illinois, ont joué une variante. Sans doute pour ne pas s'attirer les foudres des autorités, les comics réunis n'ont pas été brûlés sur place mais enterrés tels quels dans la cour de l'école. Techniquement, on n'a rien brûlé, mais on s'est débarrassé de la [illegible]

USA. Les crémations (et destructions variantes) de comics font de même. D'autant que, comme pour leur faire écho, la même pratique vient de se généraliser ailleurs. Elle a déménagé en quelque sorte. Le Tri-City Herald du 24 mai 1955 apprend ainsi à ses lecteurs qu'en Allemagne de l'Est, un mot d'ordre a été lancé (2) pour le 1er juin, demandant aux écoliers du pays de réunir toutes les BD qu'ils peuvent trouver venues de l'Ouest (on se demande s'il en restait beaucoup en Allemagne communiste), afin de les brûler. Les membres des jeunesses communistes toucheront l'un après l'autre les bidons remplis de fascicules avant de les brûler, puis de faire un meeting expliquant comment les comics pourrissent les enfants de l'Est. La réalité a rattrapé les prévisions de Roosevelt et voilà que maintenant, le bloc de l'Est brûle des BD en expliquant qu'elles représentent trop les valeurs de l'Ouest. En un sens, c'est le meilleur signal qu'il fallait envoyer à une partie de la population américaine. Si les communistes disent avec tant d'insistance que c'est mauvais... C'est « forcément » qu'il y a du bon. Les crémations de comics se raréfient alors. Et elles provoquent maintenant une opposition grandissante. Le 22 juillet 1955, le Great Bend Daily Tribune publie une condamnation remarquable de ces actes : « *Il y a bien plus dans cette histoire de censure, que dans la situation créée par l'existence de comic-books [...]. À travers la censure, les dictateurs peuvent garder une nation soumise. Là où il y a un dictateur, il y a de la censure [...] Le dégoût et la peur sont des compagnons de la censure. Vous pouvez vous demander quel lien existe entre la censure, la peur et l'interdiction des comic-books. À première vue, il n'y en a pas. Mais en vérité, il n'y a qu'un pas à faire.* »

Les « comic-books burnings » étaient courants dans une période allant de l'après-guerre à 1954/55. Ces actes sont synchrones d'une baisse des ventes des comics qui s'explique mieux quand on comprend que dans une partie du pays, les éditeurs étaient physiquement empêchés de vendre de telles revues. En un sens, avant même l'instauration de la Comics Code Authority, les fanatiques avaient déjà atteint leur but : ils avaient sonné le glas du golden age. D'ailleurs, dans le Washington Post du 3 janvier 1956, la General Federation of Women's Clubs revendique une partie du "mérite" pour avoir fait baisser de moitié les ventes de comics. Les feux se calment. Les interdictions en tous genres se poursuivent. Il faudra attendre les années 60 pour que des associations de commerçants arrivent à faire casser les lois empêchant la vente de comics dans certaines villes). Est-ce vraiment un hasard si le Silver Age (deuxième grande époque des comics), a démarré quelques mois après la disparition des feux ? Depuis, les « comic-books burnings » se sont raréfiés. Il serait cependant faux de penser que la mentalité qui les provoquait a tout à fait disparu. Ces dernières semaines, Blankets, le graphic novel de Craig Thompson, a ramené bien involontairement le débat sur la BD. Considéré comme « pornographique », malgré son succès critique, l'album a été retiré des rayons d'une bibliothèque, à Marshall, dans le Massachusetts (Marshall Democrat-News du 12 octobre 2006). L'un des protagonistes de l'affaire craignait en effet que la diffusion de telles oeuvres « *attire un public malsain, plus habitué aux sex-shops* », au sein de leur belle communauté. Alors non, on ne brûle plus les comics, mais l'odeur de soufre [illegible]

PLAN 343 ACRES OF MODEL HOMES HERE

Southtown Economist

KIDS WAR ON 'COMICS'

Plan 343 Acres Of New Homes

Hard To Tell Who Works For Whom

Englewood Wins Fight On Parking

Children Launch Horror Book Crusade

RÊVES D'ANTI-STAR

INTERVIEW ■ JACK LAWRENCE

SON PASSAGE SUR « TIGRES & NOUNOURS » (QU'IL NE RÉALISE PLUS AUJOURD'HUI) LUI A VALU UN BEAU PETIT SUCCÈS CRITIQUE ET ON IMAGINE BIEN JACK LAWRENCE EN NOUVELLE ÉTOILE MONTANTE DES COMICS INDÉ. MAIS LA VIE D'UN ARTISTE N'EST PAS FAITE QUE D'ENCRE ET DE PLANCHES... LE PARCOURS DE LAWRENCE ILLUSTRE BIEN LE FAIT QUE, ENTRE SOUCIS JURIDIQUES ET FINANCIERS, ÊTRE DESSINATEUR INDÉPENDANT PEUT PARFOIS DEVENIR UN SACRÉ DOCE ! HEUREUSEMENT, L'HOMME A LA TÊTE SUR LES ÉPAULES ET SAIT CE QU'IL VEUT. LOIN DES SUPER-HÉROS, JACK LAWRENCE ENTEND BIEN VIVRE SA CARRIÈRE COMME IL L'ENTEND, FORT DE SON TRAIT CARTOONY ET DE SON OUVERTURE EUROPÉENNE. RENCONTRE...

Vous avez commencé votre carrière en tant qu'animateur. Comment en êtes-vous arrivé aux comics ?

J'ai toujours voulu dessiner de la BD, depuis que j'ai trois ans ! L'animation... c'est juste une opportunité que j'ai saisi. Mais pendant les trois années où j'en ai fait, je n'ai cessé de m'entraîner à faire des planches. J'étais très influencé par John Romita Jr., et puis par Ramos, Madureira, et toute la bande Cliffhanger.

En dépit de cette envie, j'ai cru comprendre que votre première expérience dans le secteur ne s'est pas très bien passée. Qu'est-il arrivé ?

Oui, j'ai fait ma première série, **Darkham Vale**, en creator owned. Il y a eu dix numéros, mais je n'ai rencontré les éditeurs qu'à partir du cinquième... Ils ont dit alors que le système du creator owned leur donnait les droits sur ma BD ! Heureusement, j'avais un bon avocat...

Et comment avez-vous commencé à travailler avec Mike Bullock (NDLR : le scénariste de Tigres & Nounours) ?

Je faisais le comic-book de Jackie Chan, d'après le dessin animé, en Grande-Bretagne. Mike Bullock faisait des interviews pour un site web, et il m'a invité autour de **Darkham Vale**. Nous avons sympathisé et, quand les choses ont commencé à mal tourner pour moi, il est venu me voir avec **Tigres & Nounours**. J'ai tout de suite bien aimé. J'adore dessiner des animaux. Quel enfant n'a pas rêvé de voir ses jouets s'animer... ?

DARKHAM VALE

Il faut entendre Jack Lawrence raconter comment lui est venue l'idée de ce conte « d'heroic fantasy pour tous les âges » (ça ressemble à un oxymore et pourtant, le trait cartoony de Lawrence fait de cet argument marketing une réalité...) : « Je vis dans une ville vraiment déplaisante de Grande-Bretagne. Ici, les gens sont... comment dire... stupides et hideux. J'ai une théorie (très sérieuse) selon laquelle les gens de cette ville ont des ancêtres gobelins. Quand j'avais 20 ans, je travaillais au McDonalds et un soir, sur les coups de 3 heures du matin, je rentrais de mon service quand j'ai vu ce que je ne peux décrire que comme un gobelin poilu. C'est ce qui m'a fait penser à cette idée de l'existence d'une autre partie de la ville et dont personne n'aurait conscience à part une petite élite. L'idée maîtresse de Darkham Vale était née. » Jack Lawrence a tout réalisé sur cette série de dix numéros et deux story-arcs : scénario, dessin et couleur. Nous pouvons y suivre les aventures de Ryan et de son père, venant d'emménager dans une petite bourgade lugubre, Darkham Vale. Conformément à la « vision » de l'artiste, ils ne tarderont pas à découvrir que, sous des décors paisibles, la ville regorge de vampires, de semi-dragons et autres gremlins... Bienvenue à Darkham Vale !

Sans révolutionner le genre (qui a dit « *Out There* » ???), cette petite série de jeunesse est fort plaisante. Les anglophobes (et ceux qui n'ont pas envie d'écumer les comic-shops à la recherche d'un TPB assez anecdotique en termes de tirage), seront ravis d'apprendre que Bamboo en entamera la publication, en format franco-belge (en collection Story), à partir de janvier 2007 !

DARKHAM VALE son logo, ses personnages et tout le matériel afférent sont ™ et © 2004/2005, copyright APCOMICS LTD. Tous droits réservés.2007 © BAMBOO pour l'édition française. Lions, Tigers & Bears et tous les personnages qui s'y rapportent sont marque déposée ™ et copyright © 2006 Mike Bullock. Tous droits réservés. © 2007 BAMBOO pour l'édition française.

Vous avez un trait, et surtout un traité graphique très cartoony, que cette série a révélé. Faut-il y voir une influence de votre expérience d'animateur ?
Non. En fait, Disney a eu une influence sur moi alors que j'étais encore très jeune. Mais c'est plutôt ça qui m'a permis, plus tard, de décrocher un boulot dans l'animation. Et pas l'inverse !

Tigres & Nounours a plutôt bien marché, non ?
Oui... allez savoir pourquoi, **Darkham Vale** avait une petite base de fans, qui m'ont suivi sur ma nouvelle série. Et puis, les choses se sont très bien passées chez Image. Là-bas, personne ne va vous planter un couteau dans le dos !

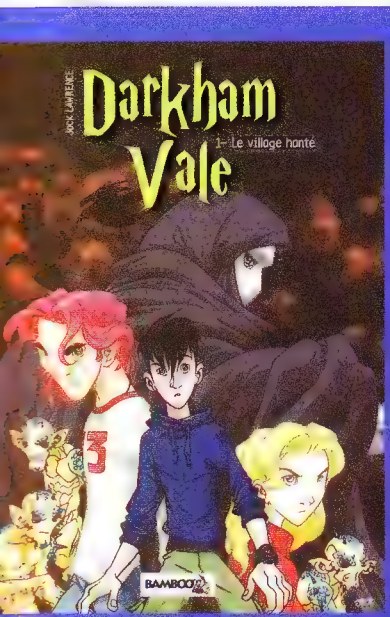
Vous travaillez actuellement sur le deuxième cycle ? Il vous est également arrivé d'évoquer d'autres projets avec Mike Bullock, ou avec Kevin Grevioux... Qu'en est-il ?
Oui, il y a eu des projets, mais ils ne sont plus d'actualité. En fait, j'ai fait deux numéros sur les quatre que comptera la prochaine « saison » de **Tigres & Nounours**, et puis j'ai dû arrêter. Je dois manger, que voulez-vous... Je ne suis pas quelqu'un qui considère beaucoup l'argent... et ça m'a bien souvent causé du tort ! (rires)

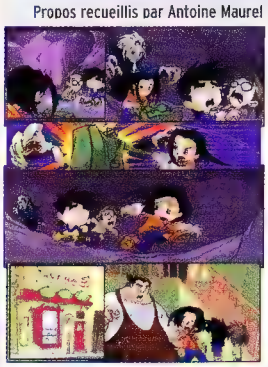
Du coup, sur quoi travaillez-vous actuellement ?
Je fais un comic-book pour Panini UK, **Action Man A.T.O.M**, qui n'est disponible qu'en Grande-Bretagne. Je travaille actuellement sur le numéro 16.

Vous n'avez pas perdu de temps...
Non, le rythme est assez soutenu. Je fais douze pages par semaine... Sinon, je travaille également sur un nouveau projet, que je voudrais faire ici, chez un éditeur franco-belge. C'est la seule façon pour moi de vivre d'un de mes projets. Ce sera une série de science-fiction cartoony. J'en ai posté quelques esquisses sur mon blog (NDLR : www.jackademus.com). Il y a également deux ou trois petites choses que je voudrais faire, comme designer un jouet.

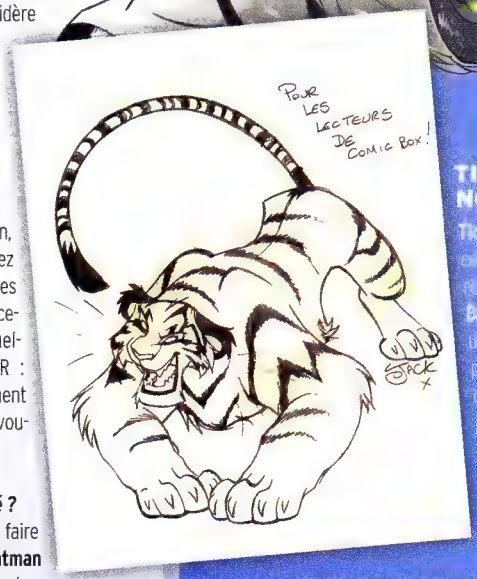
Le mainstream ne vous a jamais tenté ?
Non, ce n'est pas ce que je veux faire en bande dessinée. En fait, je lis **Batman** ou **Spider-Man** tous les mois. Mais dessiner ces personnages ne m'exciterait pas beaucoup...

Propos recueillis par Antoine Maurel





Ci-dessus : Jackie Chan Adventures, adapté par Jack Lawrence d'après la série designée par Jeff Matsuda. Tout autour, ses œuvres, Tigres & Nounours et Darkham Vale.



TIGRES & NOUNOURS

Tigres & Nounours [illegible] **Darkham Vale** [illegible] Lawrence [illegible] cadeau qui l'aide à garder le moral : "La meute de la nuit", un coffret contenant quatre peluches supposées le protéger des mauvais rêves. Evidemment, les quatre compères se révéleront plus qu'utiles lorsque les ombres tenteront d'enlever Joey, lequel se retrouve plongé au cœur d'une vieille légende. Mais comme le rappelle le dessinateur : « Qui n'a jamais rêvé de voir ses jouets s'animer ? »

Le pitch n'est pas des plus originaux, mais l'énergie de **Tigres & Nounours** et l'enthousiasme global qui lui permet de briller. Le traitement cartoony de Lawrence fait des miracles, cadrages et couleurs sont maîtrisés et l'on se surprend à attendre le deuxième cycle, prévu fin janvier, avec une certaine impatience. En plus, c'est l'album idéal pour initier ses plus jeunes aux comics.

VICTIMES DE LA MODE

COSTUME ROUGE, COSTUME NOIR, ARMURE D'ARGENT, COMBINAISON BLEUE... LES HÉROS DE COMICS SONT RÉGULIÈREMENT SUJETS À D'IRRÉPRESSIBLES « CRISES DE MODE » QUI LES PRENNENT COMME UNE SORTIE DE BOUTON. CES JOURS-CI, LE PHÉNOMÈNE CONNAÎT UNE NOUVELLE POUSSÉE AVEC LES CHANGEMENTS DE LOOKS ANNONCÉS POUR SPIDER-MAN DANS LE MONDE DU CINÉMA ET DE LA BD. UN EFFET CYCLIQUE OÙ LES ASTUCES KITSCH D'HIER DEVIENNENT LES ÉVÉNEMENTS MÉDIATIQUES DE DEMAIN.

La presse cinéma n'en finit pas de repasser l'image, alors forcément, difficile de l'ignorer : dans le troisième film consacré à Spider-Man, le héros change de costume... Une question d'hygiène nous direz-vous, bien sûr... il ne s'agit pourtant pas d'une simple visite à la laverie mais bien d'un changement de look radical. « *Quoi de neuf ?* », répondront les fans de comics... Car non seulement le coup du costume noir, on nous l'a déjà joué il y a vingt ans à la faveur de la maxi-série **Secret Wars**, mais ces jours-ci, Peter Parker nous refait le coup (sur coup) du changement de costume. À peine le temps de s'habituer à lui en armure rouge et or, qu'on nous annonce déjà le retour de l'uniforme noir, histoire d'être raccord avec le futur film. Mais plus encore, au-delà des seules séries liées à Spider-Man, c'est un cas de figure que connaissent bien les lecteurs de BD américaine et qui s'est, au fil des ans, transformée en une sorte de tradition revenant avec la régularité d'un passage de comète...

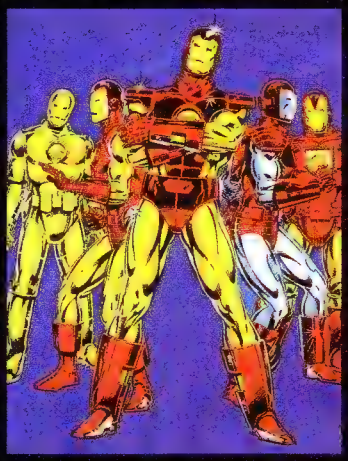
LE SENS DU COSTARD

À quoi ça sert un costume ? Dans un support visuel tel que la BD, c'est une lapalissade de dire qu'un personnage se reconnaît avant tout par son apparence. Pour qu'on le reconnaisse d'une page à l'autre, il faut que le héros intègre un certain nombre d'éléments graphiques immédiatement identifiables. Cette règle ne date pas d'hier. On la retrouve déjà avec Mickey qui a porté des années durant la même salopette rouge. Car si dans l'esprit de beaucoup de fans, l'idée de « costume » est associée au concept de super-héros à cape, il faut bien constater que les personnages les plus éloignés de cette notion usent du même mécanisme. Spirou est resté maître dans l'art de porter une tenue de groom dans des conditions où elle paraissait incongrue, Bécassine a gardé sa tenue folklorique, le John Constantine d'Hellblazer ne se défait jamais de son imperméable, qu'il marche dans les rues pluvieuses de Londres

ou qu'il recherche en plein désert les traces d'un démon. Quand il visite la civilisation, Ka-Zar reste la plupart du temps dans le simple pagne porté dans sa jungle habituelle et ce, quelle que soit la météo. Le mécanisme de reconnaissance qui joue sur Ka-Zar ou Constantine est le même qui joue sur un Spider-Man ou un Green Arrow. On peut d'ailleurs constater que si Superman porte un « costume », son alter-ego civil, Clark Kent, en fait de même avec une tenue le plus souvent très codifiée (d'innombrables complets bleus). Mettre à Clark Kent (aussi bien qu'a Tintin), un gros pull orange à rayures noires, serait d'abord une faute de goût, et une rupture d'un code dont il ne faut s'éloigner que très exceptionnellement. Arrivé à ce stade-là, plus de doute permis. Le lecteur de comics un tant soit peu éveillé connaît l'apparence de son héros favori dans les moindres détails... Ou du moins le croit-il.

LA MODE DE L'ÉVOLUTION

Car si des centaines ou milliers d'épisodes ont l'art et la manière de convaincre de l'aspect monolithique du costard héroïque, on s'aperçoit souvent en recherchant dans les premières aventures, que la mémoire nous fait défaut. Ce qui est présenté comme inaltérable a bien souvent connu une évolution réelle mais distillée sur des mois, des années, au point qu'on ne s'en soit pas rendu compte ou qu'on l'ait oublié. Superman, tel qu'il débute en 1938, a un costume qui ressemble à celui qu'on lui connaît de nos jours, sans pour autant être identique. Le héros porte un sigle S tout jaune, beaucoup plus étroit, et en guise de bottines, des sandalettes à lacets montants dignes d'un catcheur. Il faudra des dizaines d'épisodes pour que, à force de tâtonnements, le costume évolue vers sa forme classique. C'est ce qu'on pourrait appeler la « phase de recherche » et elle n'est pas si rare qu'on pourrait le croire. Prendre en défaut les contradictions de l'apparence de Superman, vieux de bientôt 70 ans, est plutôt facile. On note les mêmes phases évolutives dans des costumes beaucoup plus récents ! Tout « originel » qu'il soit, le premier costume de Spider-Man n'a pas fait l'économie de quelques changements dans les premiers mois d'existence du héros. Au départ, le spider-logo qu'il porte dans le dos était bleu (devenu rouge seulement quelques mois plus tard), et les toiles qui lui pendent sous les bras sont un élément plus ou moins présent selon les dessinateurs. Un design aussi basique que celui du Punisher n'est pas épargné par ces retouches. De détails en détails, on s'aperçoit qu'en fonction des artistes, le héros arbore bottes et gants blancs, ôte les gants, que le design de la ceinture symbolise (ou pas) la dentition d'un crâne, etc... Bref, un retour sur d'anciens épisodes permet souvent de s'apercevoir que le costume auquel nous nous sommes habitués, que nous considérons comme classique, a souvent son lot de différences avec le costume originel. Au mieux, ce n'est qu'un jeu des sept différences, parfois, les deux versions du costume sont aux antipodes. Néanmoins, cette évolution s'étale sur des décennies, elle est donc peu perçue du grand public qui ne garde à l'esprit qu'une sorte d'image d'Épinal du héros...

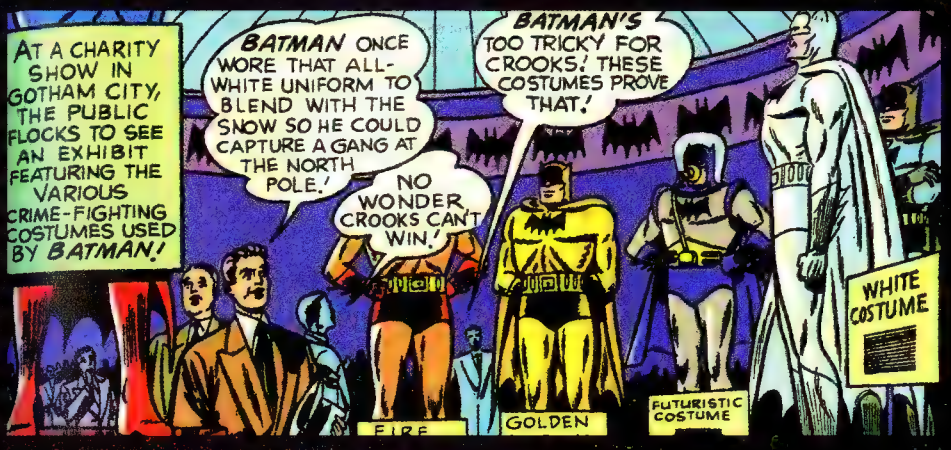


Pour que le lectorat perçoive le « changement », il faut que ce dernier soit plus radical. Historiquement, éditeurs et auteurs avaient deux raisons majeures pour changer de manière notable la tenue d'un de leurs héros. Soit le costume précédent ne fonctionnait pas (auquel cas il n'y avait rien à perdre à rechercher une autre formule), soit il s'agissait de le faire ressembler à un concurrent se vendant mieux. À titre d'exemple de costume corrigé, on compte quelques héros célèbres : après avoir compris que le système de tramage de l'époque rend difficile l'usage du gris, Marvel est obligée de changer, coup sur coup, l'apparence de deux de ses héros classiques : Hulk et Iron Man. Tous deux étaient à la base, des créatures grises qui se retrouveront alors colorées respectivement en vert et jaune (puis rouge et or pour Iron Man). Le cap de Daredevil est un peu différent. Au bout de quelques mois d'utilisation, Marvel s'est tout simplement rendu compte que le premier costume (jaune et rouge) de DD émulait la même disposition que celui d'Iron Man (membres jaunes avec des gants et bottes rouges, avec un tronc et un short rouge). L'éditeur se tournera alors vers une tenue écarlate, qui reste encore aujourd'hui le costume de référence pour Daredevil. Et l'on oublie le plus souvent que les Fantastiques, dans leurs premières aventures, portaient des combinaisons violettes, voire des costumes civils, rien à voir avec leur uniforme bleu classique... Pour les changements de costume cherchant à émuler un concurrent, on ne manque pas de cas non plus. Là encore, on a l'impression qu'un personnage au costume aussi simple que Namor le Sub-Mariner (généralement en slip de bain), n'a jamais beaucoup évolué jusqu'en 1970, date à laquelle il enfile une tenue noire à écailles. Et pourtant, dès 1940/1941, son éditeur joue avec l'idée d'en faire un super-héros à cape plus classique, tablant un peu sur les terres de Superman. On voit alors Namor débouler sous diverses variantes d'un costume à cape, jonglant avec les couleurs bleu et rouge. Mais ce genre d'expérience fugace laissant peu de traces sur le long terme, disparaît bien vite de l'inconscient collectif des lecteurs.

En haut : Les Quatre Fantastiques en version revue et corrigée par Byrne.

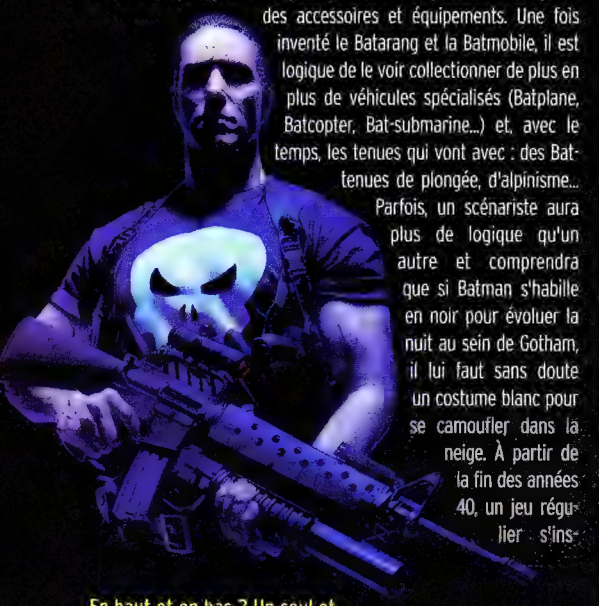
Ci-dessus : un exemple de relooking réussi. Le costume rouge de Wonder Girl fit exploser sa popularité.

Ci-dessous et au centre: Iron Man et Batman ne sont jamais à court de costards spécialisés, au besoin ridicules.

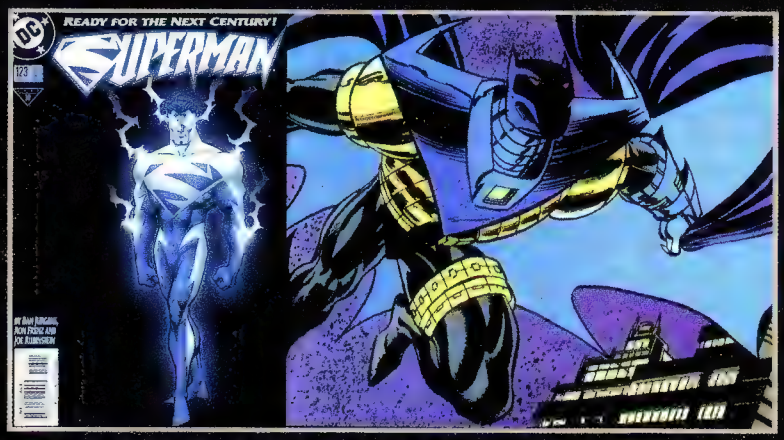


HABILLÉS POUR L'HIVER

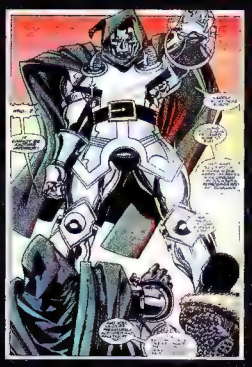
Vient alors une forme d'évolution vestimentaire à la fois moins violente et plus logique : le costume utilitaire, dont l'usage dépend d'une condition exceptionnelle. Le costume d'un personnage de BD défie le plus souvent les règles saisonnières ou environnementales. Dans la plupart des cas, Batman ou Spider-Man portent la même tenue qu'ils soient à New York, en plein désert saharien ou en train de visiter Atlantis... se moquant bien entendu des différences d'environnement et de température. C'est par Batman qu'arrive ce sens de la fonction, puisqu'il est le principal héros à rapidement incorporer des accessoires et équipements. Une fois inventé le Batarang et la Batmobile, il est logique de le voir collectionner de plus en plus de véhicules spécialisés (Batplane, Batcopter, Bat-submarine...) et, avec le temps, les tenues qui vont avec : des Bat-tenues de plongée, d'alpinisme... Parfois, un scénariste aura plus de logique qu'un autre et comprendra que si Batman s'habille en noir pour évoluer la nuit au sein de Gotham, il lui faut sans doute un costume blanc pour se camoufler dans la neige. À partir de la fin des années 40, un jeu régulier s'instaurera entre l'éditeur et les lecteurs, qui consistera à montrer Batman s'apprêtant à porter un costume inédit, souvent ridicule (il y a même eu une Bat-tenue utilisant le motif d'un zèbre). La couverture ne se prive pas, alors, de tancer le lecteur avec des interpellations comme « *Pourquoi Batman doit-il porter ce costume phosphorescent ?* » et ainsi de suite. Le changement de costume est théâtralisé au point de devenir une énigme que le public ne pourra éclaircir qu'en achetant l'épisode en question. Quelques années plus tard, c'est Iron Man qui reprend la tradition du costume utilitaire (en particulier pendant que David Michelinie et Bob Layton écriront la série), puisque sa collection d'armures n'exprime pas seulement une apparence mais aussi une fonction. Dans **Iron Man #142** (janvier 1981), le héros utilise pour la première fois une « armure spatiale », spécifiquement destinée à opérer en orbite. L'événement a droit à la couverture et donnera lieu à l'apparition d'autres armures spécialisées par la suite, comme dans **Iron Man #152** (novembre 1981), où il utilise une « armure espion », très différente de ses couleurs habituelles, fondée sur le modèle des avions furtifs. La mise en évidence de ces changements d'armures est d'ailleurs le signe avant-coureur d'une véritable tendance qui va courir jusque dans les années 90. Vous avez beau tuer la fiancée du héros, voire même changer le héros à l'intérieur du costume, tout ça est transparent pour un lectorat qui ne voit que la couverture. Changez le look du personnage et vous envoyez d'un coup un signal immédiat aux acheteurs potentiels. En un sens, une transformation de costume est le plus violent des changements de formule. Encore que dans le cas de Batman ou Iron Man, il ne s'agissait que de coups isolés, prétextes à une couverture... Mais les X-Men ont plusieurs fois vécu la manoeuvre, afin de toujours envoyer un signal clair au lecteur. En 1967, la série est à la traîne par rapport aux ventes de vedettes marvelliennes comme Spider-Man ou les Fantastiques. Analyse faite chez Marvel : le jeune public ne se reconnaît pas dans les X-Men avec leurs uniformes d'écoliers (bleu et jaune). Il faut donc leur donner plus d'individualité en tuant (temporairement) le Professeur X et en donnant de nouveaux costumes à toute la bande. Ce qui est fait dès **Uncanny X-Men #39**. Des années plus tard (en 2001), c'est le choix inverse qui sera fait : il s'agit pour Morrison et Quitely de resserrer l'identité des X-Men. Et le fait de les rapprocher de la version ciné des héros n'est sans doute pas un mal en termes de reconnaissance...



En haut et en bas ? Un seul et même Punisher. Si les différences de style expliquent en partie la modification visuelle, le costume, en apparence basique, a clairement changé !



DC a attendu les 90's pour jouer avec l'apparence de Superman et Batman.



COSTUMES NOIRS

En juillet 1983, les Quatre Fantastiques portent leurs costumes bleus depuis plus de vingt ans et le scénariste/dessinateur John Byrne décide d'y mettre son grain de sel. Dans **Fantastic Four vol.1 #256**, à l'issue d'un voyage dans la terrible « Zone Négative », les Fantastiques constatent qu'un « changement de polarité » entre les univers a inversé le schéma de leurs costumes. Les voici désormais parés de tenues bleu foncé, presque noires. Et l'événement, c'est que le changement perdure dans les épisodes suivants (il durera jusqu'en 1996, au moment d'Heroes Reborn, où l'on revient au costume bleu clair classique). Pendant treize ans, les Fantastiques resteront dans le costume de Byrne... Et donneront des idées à d'autres. À la faveur de **Secret Wars** (1984-1985), Marvel s'essaye à appliquer la technique à Spider-Man, qui se retrouve donc paré d'un costume noir. L'effet médiatique causé par l'apparition du héros dans son nouveau costume sur la couverture d'**Amazing Spider-Man #252** (1984) sera assez durable. Il ne durera pas aussi longtemps que ceux des Fantastiques, mais entérinera le succès de cette technique pour atti-

Les méchants n'y échappent pas, même Fatalis a changé d'armure.

rer l'attention. Très vite, c'est un relookage en masse qui s'opère chez Marvel. Hulk redevient gris, Captain America prend un costumer noir et rouge, Thor se crée une armure massive. Et Iron Man, pour faire comme tout le monde, change les couleurs de sa propre tenue (désormais rouge et argent), à partir du **#200** de sa série. DC, se reposant plutôt sur l'aspect iconique de ses principaux personnages, préférera ne pas trop toucher à leur apparence. Mais ça n'empêchera pas quelques retouches occasionnelles. Ainsi, Lobo a commencé (dans les pages d'Omega Men), sous les traits d'un tueur cosmique vêtu d'un collant mauve de goût douteux. Ce sont les améliorations successives de Kevin Maguire (dans **Justice League International**) et de Simon Bisley (dans la première mini-série **Lobo**), qui lui donneront son look définitif et, au passage, la popularité qu'il n'aurait sans doute pas eu autrement.

SE PRENDRE UNE VESTE...

Tous les relookages ne sont néanmoins pas des succès. Loin s'en faut. Déjà, en 1969, Roy Thomas avait piloté un changement de costume pour Docteur Strange (les ventes n'étant pas au rendez-vous, il s'agissait de réagir). Le héros écopa d'un costume plus sombre, avec une cagoule bleue et les retours furent... désastreux. Au point de provoquer l'arrêt de la série et qu'à la première occasion, Marvel fasse marche-arrière, rendant au Docteur son costume d'antan. Pour des raisons différentes, Thor n'aura guère plus de chance en 1996, quand il sera repris par Warren Ellis et Mike Deodato. Il s'agit, quelques mois plus tard, de lui donner un nouveau costume noir, très « cuir ». L'ennui, c'est qu'avant que l'équipe créative n'ait le temps de mettre son plan en action, le costume noir est utilisé à peine une ou deux fois (par exemple dans **Marvel VS DC**), avant que l'éditeur ne change son fusil d'épaule : Heroes Reborn est décrété, la série Thor est arrêtée et... le costume noir (ci-contre) finalement à peine aperçu, passe aux oubliettes...

S'il y a parfois de la casse, de nombreux changements de costumes sont devenus cultes et lourds de sens. Le costume noir de Spider-Man en fait partie. Bien que Peter Parker ait cessé de le porter régulièrement après 1988, il a conservé une certaine aura auprès des fans, qui parfois deviennent à leur tour auteurs et le ramènent quand cela leur est possible. Dès 1991, Todd McFarlane est le premier à utiliser l'excuse de « le costume classique est au lavage » pour ramener, le temps de deux épisodes, ce costume noir. L'impact du changement de costume de Spider-Man est resté assez fort au fil des ans pour qu'auteurs et éditeurs puissent continuer de jouer sur cette corde.

Ci-dessus : les costumes originaux des X-Men et le masque bleu du Dr. Strange ont connu le même sort... le panier !

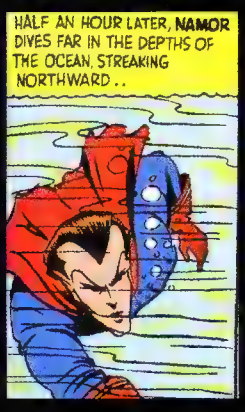
APRÈS LA MODE, L'EMBALLEMENT

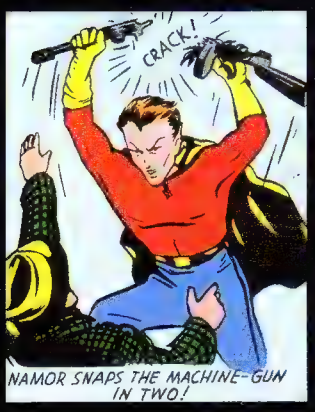
En 1998, dans une saga titrée « Crise d'Identité » (rien à voir avec celle de DC), Marvel passe même (un peu trop) à la vitesse supérieure : pour échapper à des poursuites, Spider-Man est obligé de se créer quatre nouvelles identités parallèles (Ricochet, Prodigy, Hornet et Dusk), avec tout l'aspect artificiel que peut présager un tel gadget scénaristique. Mais même les plus grosses ficelles n'arrivent pas à dégoûter le public. Le lancement de la série **Friendly Neighborhood Spider-Man** et le crossover **L'Autre** ont prouvé que cette technique du costume a encore de beaux jours devant elle. Marvel a en effet décidé de produire de nombreuses couvertures variantes réunissant tous les costumes passés de Spider-Man, qu'ils soient noirs ou pas (et bien que l'histoire intérieure ne motive pas ces couvertures). Il s'agissait en quelque sorte d'un compte-à-rebours avant de passer à l'armure rouge et jaune... Qui, elle-même, a fait exploser les ventes.

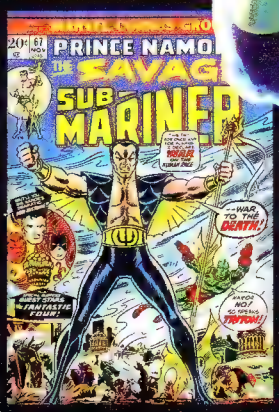
Dans ce contexte, on voit mal comment le retour annoncé du costume sombre pourrait ne pas connaître la même réussite. Quant à revenir un jour à l'uniforme à peau de zèbre de Batman... rien n'est moins sûr !

Xavier Fournier

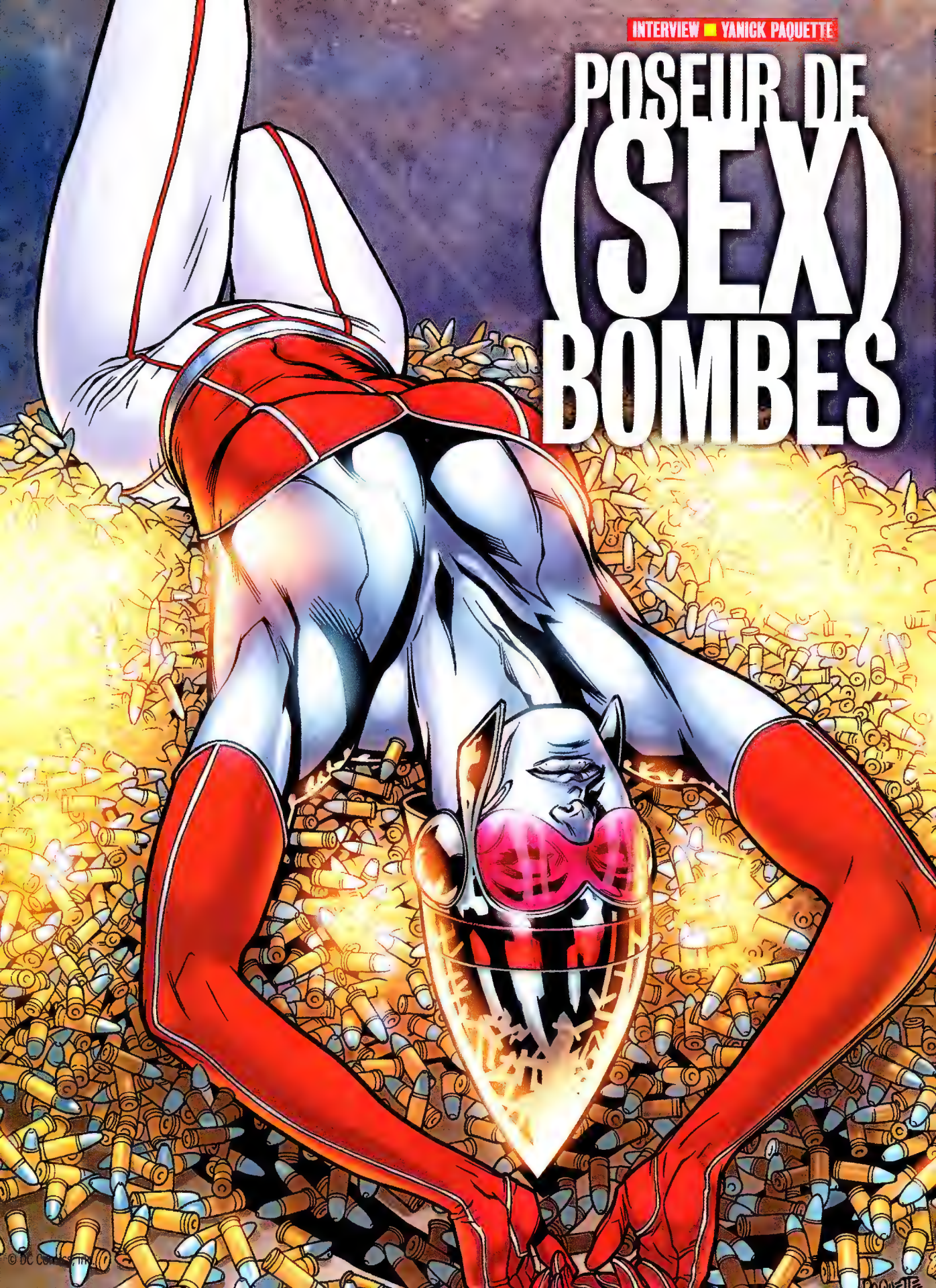
Ci-dessous : dès les années 40, Namor s'essayait déjà à divers costumes, avant de fixer son choix sur le bleu... marine. Normal !







POSEUR DE (SEX) BOMBES



© DC Comics

LORSQU'IL APPARAÎT SUR LA SCÈNE DES COMICS DANS LE MILIEU DES ANNÉES 90, LE QUÉBÉCOIS YANICK PAQUETTE RAVALE RAPIDEMENT SON ENTHOUSIASME. AU POINT D'ENVISAGER D'ARRÊTER. IL REVIENT FINALEMENT SUR CETTE DÉCISION, ET BIEN LUI EN A PRIS : LA SECONDE PHASE DE SA CARRIÈRE LUI PERMET DE COLLABORER AVEC ALAN MOORE, PUIS GRANT MORRISON. AUJOURD'HUI, ENTRE CIVIL WAR : X-MEN ET ULTIMATE X-MEN, ON SE L'ARRACHE. ET L'ARTISTE PEUT ENFIN IMPOSER SES CONDITIONS...

REPÈRES

› Base d'opération :
Montréal, Québec

› Ses séries phares :
- Wonder Woman (DC)
- Terra Obscura I & II (America's Best Comics)
- Seven Soldiers : Bulleteer (DC, à paraître en France en 2007)
- Civil War : X-Men (à paraître en France en 2007)
- Ultimate X-Men (Marvel)

Pourquoi ne pas commencer simplement par le début ? Quelle a été votre trajectoire, votre formation ?

Oh... à la base, j'ai une formation en sciences, ce qui n'a bien sûr aucun lien avec ce que je fais aujourd'hui, ça ne vous aura pas échappé (rires). J'ai bien suivi une petite formation artistique pendant mes études, mais la formation qu'on peut trouver au Québec est surtout quelque chose qui touche à l'Art Contemporain... les « matières », le clair-obscur... Des choses qui sont très marginalement utiles dans ce que je fais aujourd'hui... La BD, je n'avais aucune intention d'en faire une carrière. Ça c'est fait un peu par défaut. En fait, j'ai rencontré des dessinateurs québecois qui faisaient ça et ça m'est soudainement apparu possible. Avant, je faisais des illustrations pour des journaux étudiants et des choses de ce genre. Il y a toujours eu un milieu de la BD underground assez développé à Montréal. Par contre, des gens qui gagnaient vraiment leur vie avec ça, il n'y en avait pas tant que ça. Maintenant, il y en a sans doute un peu plus. Le marché de la BD québécoise est absolument microscopique, carrément inexistant. Ce serait un peu utopiste de penser qu'on peut vivre en faisant ça ici. Dès le début pour moi, ça a été clair. Si je voulais vivre de mon travail, ce ne pouvait être qu'au travers des États-Unis. Le principe pour décrocher un « job » est simple : tout d'abord, apprendre à dessiner. Dans mon cas, ça s'est fait de façon autodidacte. L'anatomie, l'architecture, le « storytelling » et tout ça... Puis il faut envoyer des portfolios contenant des pages d'histoires, des illustrations et ainsi de suite à tout ce qu'on peut trouver d'éditeurs américains. À l'époque, la situation était assez différente d'aujourd'hui. C'était juste après le boom des années 90, il y avait de nombreux éditeurs qui cherchaient du monde. Ce n'est plus exactement le cas de nos jours... J'ai commencé à travailler pour les américains chez le défunt Topps Comics. J'y dessinais des adaptations de séries TV comme **Xena**, **X-Files**, des choses comme ça. J'étais parmi les gens qui restaient disponibles, l'un des rares qui sache un peu faire les portraits. À cette époque-là, si on se rappelle bien, la mode était plutôt aux mangas. C'étaient les beaux jours de Joe Madureira, qui commençait à percer. Ce qui fait que les dessinateurs de ma génération (et qui ne coûtaient pas cher), allaient plus naturellement vers ce genre de style. Du coup, ils n'étaient pas spécialement pressentis pour faire un travail d'adaptation d'après des feuilletons TV. Comme dans le cas des ayant-droits d'X-Files à la Fox, qui étaient très pointilleux sur le fait que les personnages devaient ressembler aux acteurs. J'ai donc réussi à rentrer parce que j'avais cette corde à mon arc...

Ça vous paraît faux de dire qu'au moment de votre arrivée chez DC Comics, vous avez atteint une nouvelle forme de notoriété ?

Et bien c'est sûr qu'aux États-Unis, si on ne travaille ni chez DC, ni chez Marvel, on reste un petit peu dans l'obscurité. C'est vrai qu'à partir du moment où je suis entré chez DC, c'est devenu un peu plus « sérieux », comme on dit. Mais je dois dire que depuis, je ne veux plus dessiner de mensuel. Étant jeune, j'ai surtout grandi en lisant la BD européenne. Ce que je voyais des États-Unis, c'était principalement les traductions françaises de Prince Vaillant, des choses comme ça. Le souci de faire de la recherche, ne serait-ce que pour les arrières plans, ça fait partie des valeurs artistiques que j'ai. Et puis évidemment, quand on travaille sur des mensuels, le rythme de production c'est 22 pages par mois... Comparez aux 44 pages par an qui sont plutôt la norme pour les européens (quoi que maintenant, il y en a qui font beaucoup plus)... Bref, tout ça (la cadence mensuelle) débouche sur des concessions constantes, à moins de se détruire la vie pour tenter d'arriver à un résultat un peu moins mauvais que ce que l'on nous pousse à faire pour des questions de rendement. Cette expérience m'avait totalement traumatisé. Mais bon... Je me suis ressaisi j'imagine (rires). En fait après ça, j'ai fait **Gambit** (chez Marvel). Après, j'ai juré de ne plus jamais refaire de mensuel, d'essayer de trouver une façon de faire carrière sans ça. J'ai regardé par exemple ce que faisait Mike Mignola. Il est possible de gagner sa vie sans être confronté à l'obligation de produire 22 pages par mois.

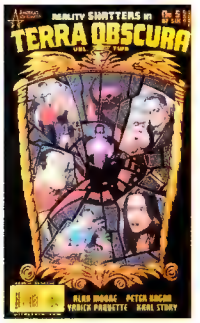
De Xena à Wonder Woman, Yannick Paquette et les belles guerrières, c'est une liaison qui dure !

Après avoir tourné le dos aux mensuels, on vous a surtout vu sur des épisodes « fill-in » vers 2001-2002.

Oh, moi et la chronologie vous savez... Vous êtes mieux informé que moi (rires) ! Oui, il était devenu clair qu'il fallait que je me concentre sur des fill-in, des numéros spéciaux ou encore des mini-séries. Après avoir fait **Gambit**, je me rappelle bien avoir été dessiner **Codename Knockout** chez Vertigo. Initialement, Codename Knockout était supposé être un numéro de temps à autre... mais ça c'est transformé en mensuel en fin de compte.

En fait, la chose qui vous a permis de vraiment trouver le rythme que vous cherchiez, c'est Terra Obscura, chez ABC ?

Oui, **Terra Obscura** c'est en fait le format idéal de travail pour moi : six numéros par an, dans un cadre où au niveau créatif on a une



Après des passages sur Gambit ou Negation, c'est sur Terra Obscura que l'artiste à découvert... le Paradis !?

liberté totale. ABC c'est (enfin « c'était », puisque maintenant c'est terminé), un vrai paradis pour les créateurs...

Et puis la chance de travailler avec Alan Moore...

Oui. Recevoir ses instructions de la bouche même de Moore (rires). Oh non, c'est certain que c'est un honneur. Et puis en même temps, dans le cadre de Terra Obscura, il faut bien voir qu'on avait accès à un univers complet. C'est un peu comme si nous étions devenus les dieux absolus chez DC et que nous en profitions pour transformer les personnages en robots ou en tout ce qu'on voulait.. C'est ça. On pouvait leur faire traverser des choses plus décisives que dans un univers comme DC ou Marvel où tous leurs personnages se vendent aussi sur des « boîtes à lunch » (NDLR : les boîtes en alu dans lesquelles les écoliers américains emmènent leur goûter à l'école, dont des modèles sortent régulièrement à l'image de Spider-Man ou Batman...). Alors faut qu'ils restent reconnaissables des masses et on ne peut pas vraiment les changer en quoi que ce soit. Pour tout vous dire, pendant une bonne partie du projet **Terra Obscura**, on ne m'avait même pas révélé que les personnages venaient du Golden Age, pour que j'évite justement de me laisser influencer. Par la suite, j'ai fini par le découvrir et je pense que ça a quand même alimenté certaines de mes réflexions au niveau de mes designs. Il y a aussi une communauté Internet qui reste encore très nostalgique des héros de l'ancienne compagnie Nedor. Ils m'ont aidé pour les sources de certains designs. Les conditions de travail sur quelque chose comme Terra Obscura sont vraiment magnifiques. Et puis c'est ce qui ressemblait le plus, d'une certaine façon, à un travail à l'européenne. En faisant Terra Obscura, j'ai toujours travaillé dans l'optique du TPB, de la compilation finale. Pour moi, c'est comme si je faisais un album cette année... Avec beaucoup plus de pages qu'un produit européen, évidemment, mais c'était quand même ma logique. En ce sens-là c'était rafraîchissant, parce que ce n'était pas clairement un comic-book.

Après le Terra Obscura de Moore et Hogan, vous avez illustré la mini-série Seven Soldiers : Bulleteer de Grant Morrison... Pas mal en termes de CV d'enchaîner Moore et Morrison...

Oui, n'est-ce pas (rires). C'était un petit peu déstabilisant parce que les deux ont des façons de travailler diamétralement opposées. Alan donne des scripts d'à peu près 100 pages de texte pour un comic qui au final doit en faire 22. Puis il explique plein de trucs. Il va vous passer en revue quatre ou cinq options par case, vous expliquer que là, si vous le souhaitez, vous avez telle ou telle manière de procéder... Tandis que Grant Morrison fait des scripts très très courts, avec finalement assez peu d'informations quand on compare les deux. Bon, **Seven Soldiers** c'était un petit peu trop de travail de trouver toutes les connexions entre les personnages... Je pense d'ailleurs que je ne les ai pas encore toutes trouvées (rires). Il y a des cas où les liens entre ma mini-série et les autres fonctionnent bien, mais je suis le premier étonné que ça marche aussi bien parce qu'on n'était pas forcément au courant des détails des six autres minis. Les différents dessinateurs n'avaient aucun contact. Dans le cas de Bulleteer, il y a assez peu de liens visuels avec les autres mini-séries. Je ne sais pas comment ça s'est passé pour les autres dessinateurs. Mais nous n'avions qu'un personnage qui venait des autres minis, un cow-boy spectral. Et pour lui, la seule référence que j'avais était le **Seven Soldiers #0** parce qu'il était déjà sorti.

Une fois terminé Seven Soldiers : Bulleteer, l'idée d'un passage à la concurrence, chez Marvel, s'est imposée à vous ?

Quand Bulleteer à touché à sa fin. J'en étais arrivé à un point où je me disais qu'en termes de choix de carrière je devais me tourner vers quelque chose qui me permettrait de transformer mon nom en... un « instrument de marketing » plus attrayant qu'il ne l'était alors pour les éditeurs. Disons que ça n'avait rien d'intéressant pour un éditeur de me mettre sur Batman et de dire à ses lecteurs « *Incroyable, Yanick reprend Batman !* ». Tout le monde s'en fout ! Et puis je regardais des profils comme Chris Bachalo par exemple, qui travaillait chez Vertigo, de façon relativement discrète. Après ses premiers **X-Men** (où là évidemment il était devenu une super star), il a pu produire des projets hétéroclites, comme **Steampunk**. D'ailleurs, personne ne comprend ce que c'est, ce Steampunk. Même pas sûr que lui-même comprenne (rires). Je plaisante... Enfin, j'espère pour lui (rires) ! Ce que je veux dire, c'est que c'est quelque chose de très personnel qui, en temps normal, aurait eu beaucoup de problèmes à passer la porte d'un éditeur. Là, les gens ont dit « *Whoa, c'est Chris Bachalo* ». Et quand on regarde, c'est tout le temps comme ça. La popularité de Jim Lee a vraiment explosé à partir de X-Men. Tout le monde sait que les X-Men sont cet espèce d'outil qui sert à prendre un nom inconnu et à faire mousser sa popularité. Ensuite, on peut passer à d'autres choses. C'est pour ce cadre-là que j'étais intéressé de passer chez Marvel. Parce que quand même, on ne peut pas dire : DC m'a bien traité. J'aurais tort de me plaindre. Mais j'avais le sentiment que Marvel pouvait m'offrir cette espèce de visibilité-là, avec la garantie de faire quelque chose qui touche aux Avengers ou aux X-Men. Ils m'ont rappelé en me disant qu'ils allaient me trouver du X-Men à faire...

Allez... Gambit !

(Rires)... Euh, oui, c'est vrai, c'est l'un des X-Men (rires). C'est vrai que s'il s'était agi de refaire du **Gambit**, je me serais senti un peu floué. Et même beaucoup (rires) ! Bref, j'ai penché pour eux. Aujourd'hui, je suis encore sous exclusivité avec eux pour presque deux ans.

Au Québec, vous partagez un atelier avec l'encreur Serge Lapointe et le coloriste français Stéphane Péru. On retrouve « toute la bande » au générique de Civil War : X-Men. Est-ce que le fait de travailler avec votre propre équipe a fait partie du deal ?

En fait, j'aurais probablement pu travailler avec toute cette équipe chez DC. Serge a encré **Bulleteer**. À l'époque, Stéphane Péru (avec son frère, Olivier), faisait la couleur de quelque chose d'autre dont le nom m'échappe. Il n'était pas disponible. Mais comme vous dites, nous partageons le même studio et quand **Civil War : X-Men** s'est présenté, je lui ai fait faire un petit test. Évidemment, en tant que « génie chromatique » qu'il est, il a décroché le « job ». Et puis, c'est toujours intéressant pour un éditeur de se faire offrir une collaboration de studio comme ça, parce que ça représente moins de travail. Pour nous aussi c'est intéressant, puisqu'on peut discuter, régler des problèmes graphiques en communauté, se dire que c'est la couleur qui devrait faire apparaître les éclairs plutôt que l'encrage... Ce sont Stéphane et Serge qui travaillent avec moi sur **Ultimate X-Men**. Tant qu'ils resteront aussi exceptionnels, ils resteront mes esclaves ! (rires). Le jour où Stéphane va comprendre qu'au lieu de faire une page par jour il pourrait en faire 72 et ramasser le marché Marvel "ET" DC, la qualité sur mon travail va baisser, et je serai obligé de me séparer de lui (rires).

David Hine, récemment interviewé dans CB, a beau ne pas être dans votre studio, il ne tarit pas d'éloges sur votre équipe.
J'ai adoré mon contact avec David. Au final, je suis un peu déçu [de Civil War : X-Men] mais pas de lui. David Hine a cette capacité à faire des scénarios beaucoup plus solides, étranges. Je pense qu'il y a un côté Cronenberg en lui. Ce qui est évidemment inexprimable à travers quelque chose comme **Civil War : X-Men**. On peut sentir ça dans ses créations personnelles, comme le mutant Johnny Dee, ce côté malsain façon Cronenberg. Mais c'est pratiquement impossible d'imposer ça dans le contexte d'un crossover. Comme dans bien des cas, avec des grosses machines comme ça, c'est quasiment impossible pour un « écrivain » de faire un bon « job ». Il y a tellement de contingences, de choses qu'on est obligé de faire, des contraintes auxquelles il faut se plier...

David Hine invente des mutants plus grotesques que les canons habituels de l'éditeur mais justement, vous qui dessinez plutôt des bombes sexuelles, comment vous êtes-vous remis en question sur un projet de ce type ? Il y a un contraste entre les mutants difformes de Hine et vos « bombes »...
Il est clair que je suis connu pour dessiner un certain type d'héroïne (rires). D'ailleurs, j'ai une bonne citation à ce sujet, sur le début de ma carrière. J'avais fait deux **JLA** pour l'éditeur qui m'a fait rentrer chez DC, Dan Raspler (c'est un peu par son entremise que j'ai eu Wonder Woman). Il en était content, et m'a donc envoyé sur **Wonder Woman**. Dans la discussion téléphonique où il m'annonçait ça, il me dit « *Tu sais pourquoi je te donne Wonder Woman ?* ». Et moi je réponds « *Je ne sais pas. Peut-être parce que je peux faire un bon boulot en respectant le délai ?* ». Et lui me dit « *Non, c'est parce que tu es un « horny bastard »* (NDLR : plus ou moins « bâtard en rut ») ! (rires). À partir de ce moment, j'ai été un peu « casté » pour dessiner ce que Adam Hughes appelle du « Good Babe Art ». Si on regarde ma feuille de route, c'est quand même souvent ça et... je ne m'en plains nullement. Je pense que j'ai une tendance à dessiner des femmes pulpeuses et attirantes mais ça n'a rien de contradictoire avec le style de Hine. Ça rend probablement ses monstres encore plus dégueulasses par la juxtaposition des deux, ce contraste entre beauté et « *j'ai un trou qui ressemble à un anus dans mon abdomen* ».

Les X-Men dans cette mini-série ont un costume différent, ça vient de vous ?
C'est une demande de David Hine. Je pense qu'il n'est pas très enclin à faire du super-héros en tant que tel. Étant donné que dans Civil War, les X-Men sont un peu undercover, je me suis surtout basé sur les designs de l'ère de Grant Morrison sur les X-Men. J'ai récupéré un peu ça en retirant les dernières touches de jaune fluo pour rendre les costumes le plus « Matrix » possible. Mais c'est vraiment une idée de David à la base. Moi, je m'alignais pour faire les costumes habituels, couleurs bonbons...

Parmi tous ces personnages qu'on vient d'énumérer dans votre carrière, lequel est votre héros de prédilection ?
Je n'ai pas vraiment de personnage préféré. Chaque personnage a son propre intérêt graphique. Par exemple pour moi, à la base, Spawn ou Batman, c'est un peu la même affaire. C'est un peu les mêmes personnages avec de grosses capes se tenant sur des buildings. À partir de ce moment-là, ça devient intéressant ou pas selon la manière dont c'est écrit. Parce que si je regarde un personnage comme **Swamp Thing**, quand c'est Alan qui l'écrit, c'est absolument génial. J'aurais aimé dessiner les Swamp Thing d'Alan Moore. Ce qui n'est pas forcément le cas lorsque d'autres s'en sont emparés ! Là, ça peut s'avérer assez plat ! À la base, on pourrait dire « *Ce n'est pas très excitant de dessiner un monsieur rempli de végétations et qui, finalement, ne fait pas grand-chose* ». Tout dépend de l'écrit. Peu m'importe que la grosse bébête porte un chandail ou pas, ça m'apporte la même excitation graphique.

Québecquois et francophone, vous n'auriez pas envie de travailler un peu avec l'Europe puisque vous enviez ses rythmes de production ?
C'est quelque chose que j'aurais envie de faire, oui. Mes « options de marché » se sont élargies ces dernières années. Il n'y a aucun projet avec les maisons d'édition françaises, ne serait-ce que pour ne pas me retrouver à avoir à faire 22 pages par mois, puisque ce serait en plus de mon travail pour les américains. Mais l'idéal de pouvoir goûter à la satisfaction du travail accompli dans de bonnes conditions, c'est tentant. Peut-être dans le futur... Là, c'est inconcevable puisque je suis exclusif pour au moins les deux prochaines années. Après, on verra...

Propos recueillis par Xavier Fournier

La rencontre Paquette/X-Men se solde par un retour éphémère aux costumes noirs.

Dessinée par Yanick Paquette ? Jean Grey en pleure de joie !

SOULFIRE
DYING OF THE LIGHT

En 2004, Mike Turner, tout auréolé des succès de Witchblade et Fathom, créait la surprise en quittant la société dans laquelle il avait jusque-là bâti toute sa carrière, Top Cow, afin de lancer son propre label. Au-delà de sa volonté farouche d'indépendance, Mike Turner a surtout voulu avoir les mains libres pour développer un univers plus proche de la fantasy que des super-héros, offrir une sorte de « contre-programmation » aux ténors de l'industrie que sont Marvel et DC. En plus de Fathom, sa série fétiche, il développe avec Jeph Lœb, le concept d'un futur alternatif (le XXIIIè siècle), dans lequel de puissants dragons sont liés à la magie. Suffisamment populaire pour envisager des mini-séries supplémentaires, Soulfire est en train de s'imposer comme la nouvelle franchise à succès d'Aspen. Comic Box, en accord avec Delcourt Comics vous propose donc d'en lire deux histoires courtes et de faire plus ample connaissance avec cet univers.

Les Ailes du changement

Histoire Michael Turner & J.T. Krul / Dialogues J.T. Krul
Dessins Micah Gunnell / Couleurs Beth Sotelo

Cette mini-aventure de 12 pages permet de se familiariser avec l'un des principaux personnages de la série, Grace. Elle sert de prélude à la mini-série **Soulfire : Dying of the Light**, bientôt disponible en France en album chez Delcourt. En plus d'en révéler davantage sur la mystérieuse Grace, cet épisode marque aussi le renforcement de l'équipe créative d'Aspen avec l'arrivée de Micah Gunnell, qui va vite devenir l'un des dessinateurs incontournables du label. Mike Turner vient en effet de lui confier une mission de taille : être l'artiste de la série sur laquelle repose une grande partie du line up d'Aspen en 2006-2007 : **Shrugged** ! (à découvrir très bientôt en France).

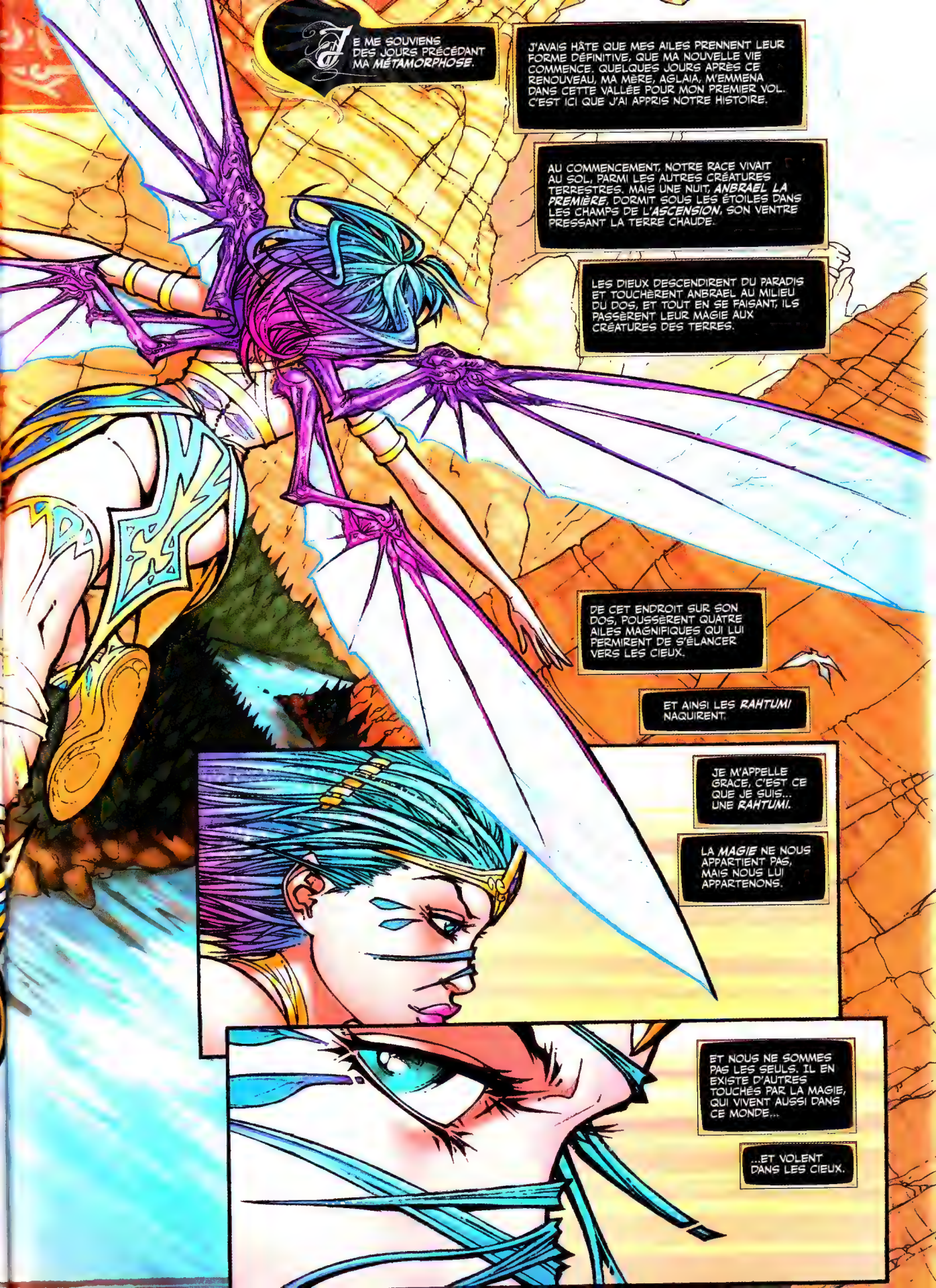
Aspen Seasons : Spring 2005

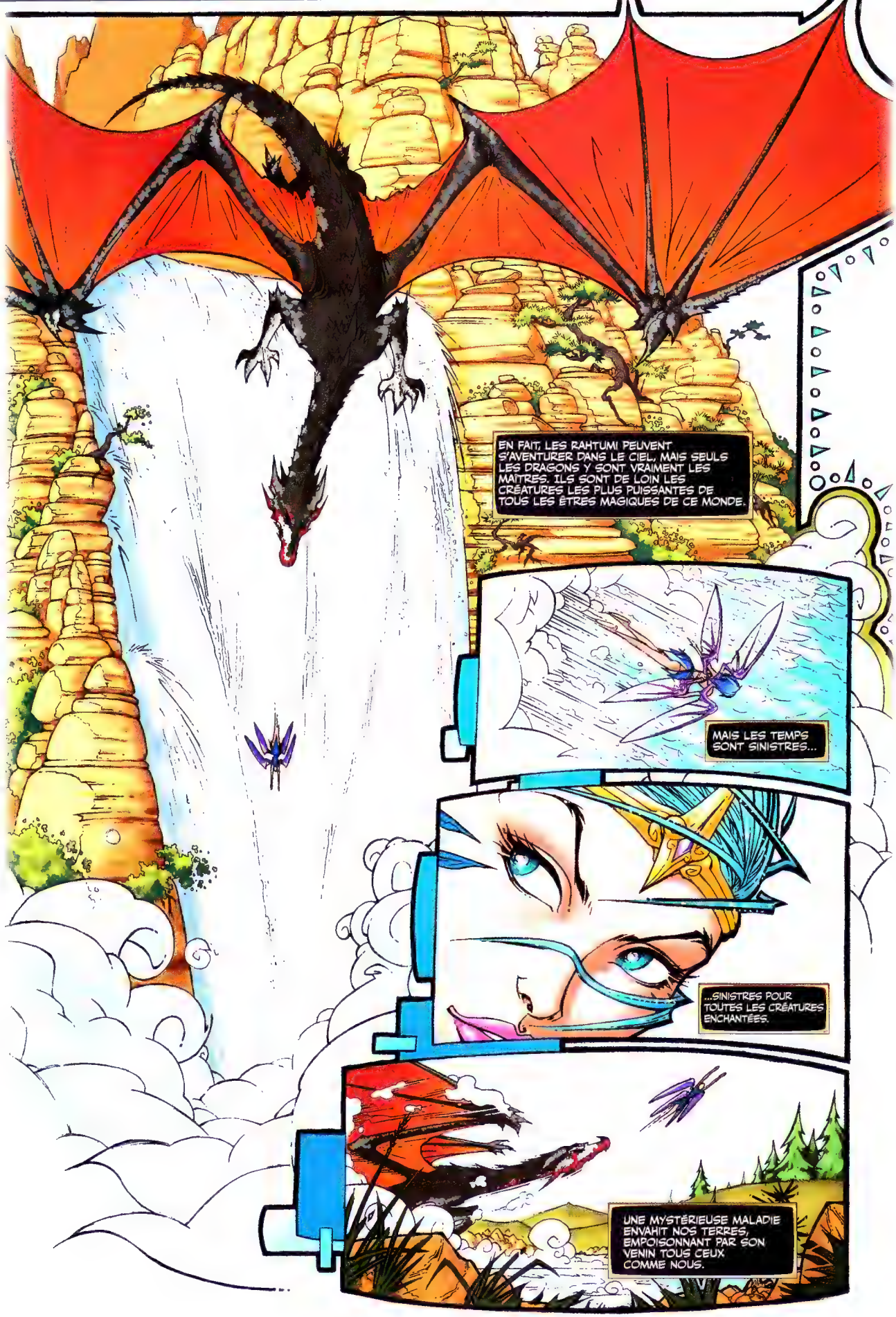
La vie au large de la Terre

Scénario J.T. Krul / Dessins Micah Gunnell
Couleurs Beth Sotelo

Cette courte histoire a été originellement publiée dans un recueil nommé **Aspen Seasons**. Voilà encore une originalité d'Aspen : étant donné sa taille relativement modeste, le label de Mike Turner tâche de se distinguer par des produits originaux. Ces recueils anthologiques, publiés chaque trimestre, permet à la fois de tester de nouvelles recrues, de nouveaux concepts, mais aussi de lancer des pistes pour de futures mini-séries.

Soulfire™ est une création de Michael Turner. Michael Turner's Soulfire™ Dying of the Light Vol. 1 issue 0 – August 2005. Aspen Seasons Spring 2005™ Vol. 1 issue 1 - April 2005. The Aspen MLT, Inc. logo, Michael Turner's Soulfire™ and the Soulfire Logo are trademark of Aspen MLT, Inc. All artwork, characters and their likeness are © 2006 Aspen MLT, Inc. All rights reserved. © 2006 Full FX SARL pour la version française en accord avec Guy Delcourt Productions.

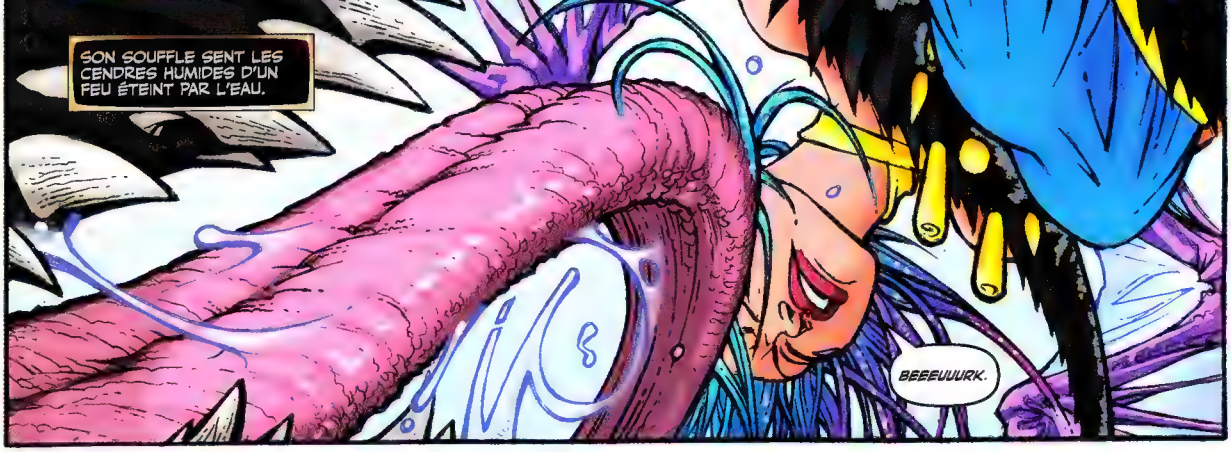

JE ME SOUVIENS DES JOURS PRÉCÉDANT MA MÉTAMORPHOSE.
J'AVAIS HÂTE QUE MES AILES PRENNENT LEUR FORME DÉFINITIVE, QUE MA NOUVELLE VIE COMMENCE. QUELQUES JOURS APRÈS CE RENOUVEAU, MA MÈRE, AGLAIA, M'EMMENA DANS CETTE VALLÉE POUR MON PREMIER VOL. C'EST ICI QUE J'AI APPRIS NOTRE HISTOIRE.
AU COMMENCEMENT, NOTRE RACE VIVAIT AU SOL, PARMI LES AUTRES CRÉATURES TERRESTRES. MAIS UNE NUIT, ANBRAEL LA PREMIÈRE, DORMIT SOUS LES ÉTOILES DANS LES CHAMPS DE L'ASCENSION, SON VENTRE PRESSANT LA TERRE CHAUDE.
LES DIEUX DESCENDIRENT DU PARADIS ET TOUCHÈRENT ANBRAEL AU MILIEU DU DOS, ET TOUT EN SE FAISANT, ILS PASSÈRENT LEUR MAGIE AUX CRÉATURES DES TERRES.
DE CET ENDROIT SUR SON DOS, POUSSÈRENT QUATRE AILES MAGNIFIQUES QUI LUI PERMIRENT DE S'ÉLANCER VERS LES CIEUX.
ET AINSI LES RAHTUMI NAQUIRENT.
JE M'APPELLE GRACE, C'EST CE QUE JE SUIS... UNE RAHTUMI.
LA MAGIE NE NOUS APPARTIENT PAS, MAIS NOUS LUI APPARTENONS.
ET NOUS NE SOMMES PAS LES SEULS. IL EN EXISTE D'AUTRES TOUCHÉS PAR LA MAGIE, QUI VIVENT AUSSI DANS CE MONDE...
...ET VOLENT DANS LES CIEUX.


EN FAIT, LES RAHTUM! PEUVENT S'AVENTURER DANS LE CIEL, MAIS SEULS LES DRAGONS Y SONT VRAIMENT LES MAÎTRES. ILS SONT DE LOIN LES CRÉATURES LES PLUS PUISSANTES DE TOUS LES ÊTRES MAGIQUES DE CE MONDE.
MAIS LES TEMPS SONT SINISTRES...
...SINISTRES POUR TOUTES LES CRÉATURES ENCHANTÉES.
UNE MYSTÉRIEUSE MALADIE ENVAHIT NOS TERRES, EMPOISONNANT PAR SON VENIN TOUS CEUX COMME NOUS.

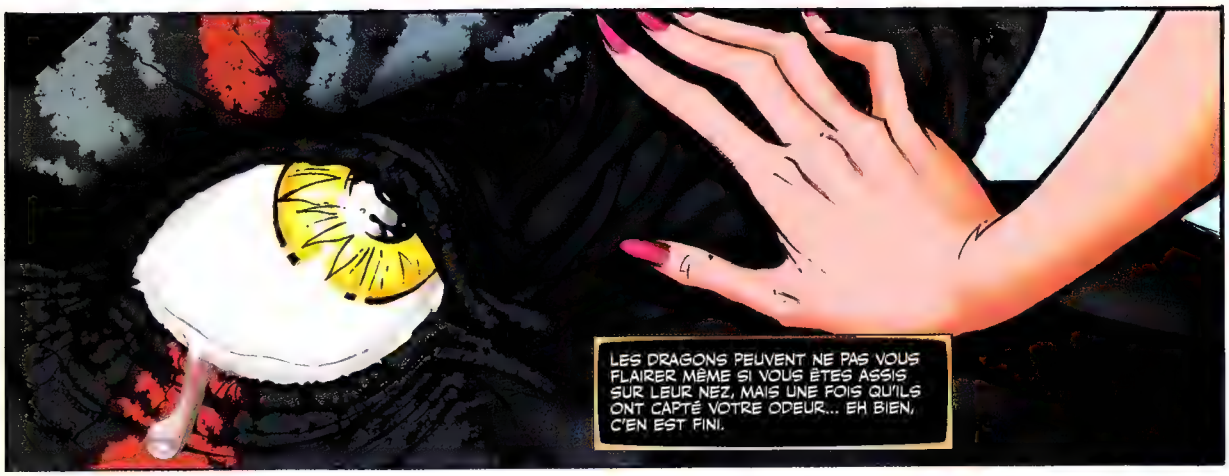
J'ESSAIE DE RESTER CONCENTRÉE SUR MA TÂCHE, MAIS MES PENSÉES S'ÉGARENT. ELLES VONT VERS LE CHÂTEAU OÙ MA TANTE, THALIA, EST LA MALHEUREUSE ÂME VICTIME DE CETTE MALADIE.
JE DEVRAIS ÊTRE À SES CÔTÉS, MAIS C'EST TROP DUR.
CONNAISSANT LA VIE DYNAMIQUE QU'A EU THALIA, C'EST ENCORE PLUS DIFFICILE DE LA REGARDER AUJOURD'HUI. LA PERSONNE QUE JE VOIS N'EST PAS LA TANTE DE MES SOUVENIRS, MAIS UNE SIMPLE ENVELOPPE DE CETTE FEMME, FAIBLE ET FRAGILE.
EN TRAIN DE DÉPÉRIR DANS UN LIT, CHAQUE SOUFFLE LA RAPPROCHANT DE LA MORT.
CE N'EST PAS UNE FAÇON DE MOURIR POUR UNE RAHTUMI.
PEUT-ÊTRE QUE CE N'EST PAS MA TRISTESSE POUR THALIA QUI M'A MENÉE ICI AUJOURD'HUI, MAIS PLUTÔT MA PEUR DE CONNAÎTRE LE MÊME DESTIN.

PERSONNE NE RÉALISE À QUEL POINT LA MORT EST UNE CHOSE COURANTE DANS L'EXISTENCE AVANT D'Y ÊTRE CONFRONTÉ.

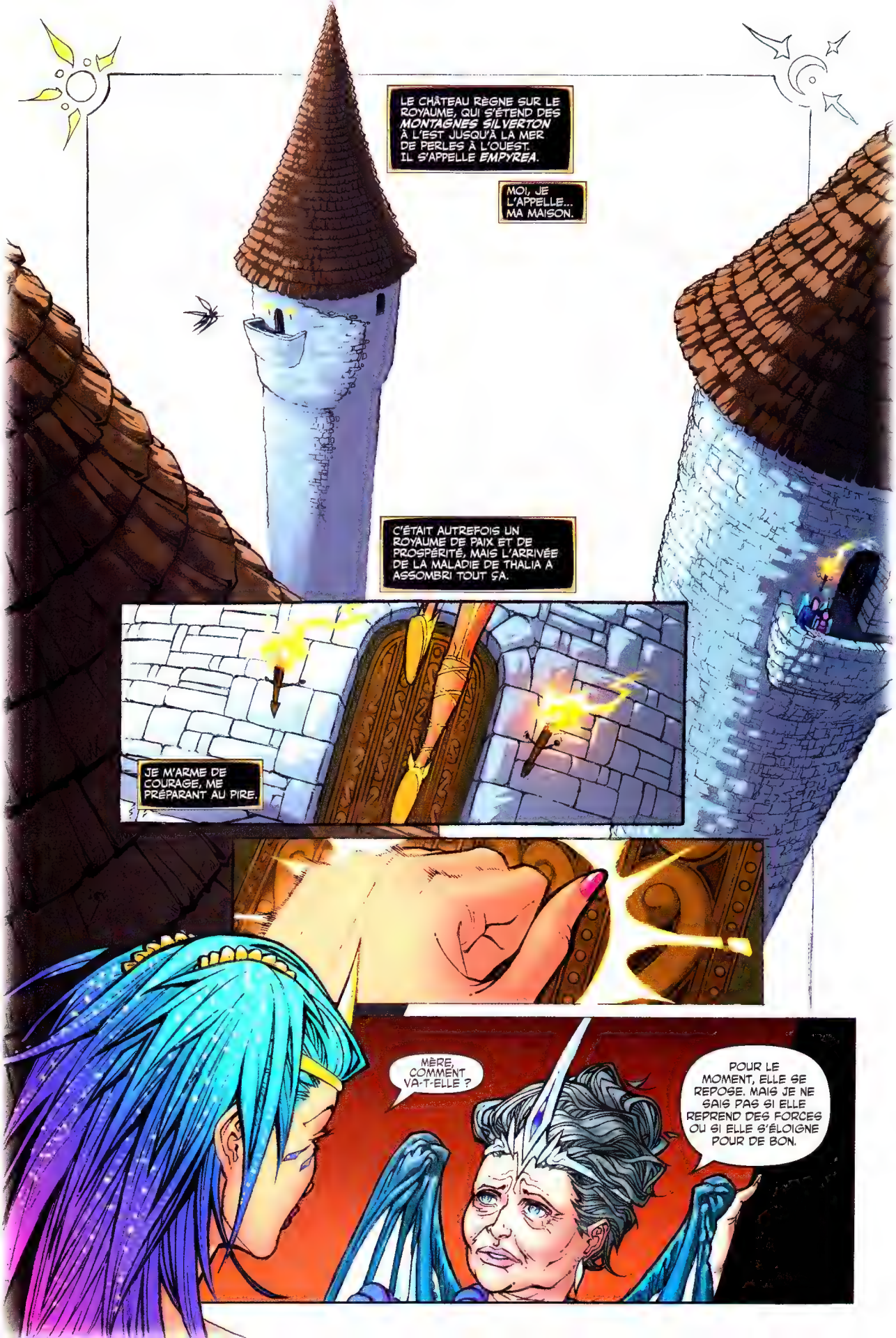
SON EMPRISE PEUT ÊTRE RAPIDE ET EFFICACE.
FRAPPANT SANS RAISON...
...SANS BUT...
...ET SANS MERCI.


SON SOUFFLE SENT LES CENDRES HUMIDES D'UN FEU ÉTEINT PAR L'EAU.
BEEEUUURK.

OK, OK. TU M'AS EUE.
MOONCREST GAGNE TOUJOURS À CE JEU. IL ME TROUVE À CHAQUE FOIS.


LES DRAGONS PEUVENT NE PAS VOUS FLAIRER MÊME SI VOUS ÊTES ASSIS SUR LEUR NEZ, MAIS UNE FOIS QU'ILS ONT CAPTÉ VOTRE ODEUR... EH BIEN, C'EN EST FINI.

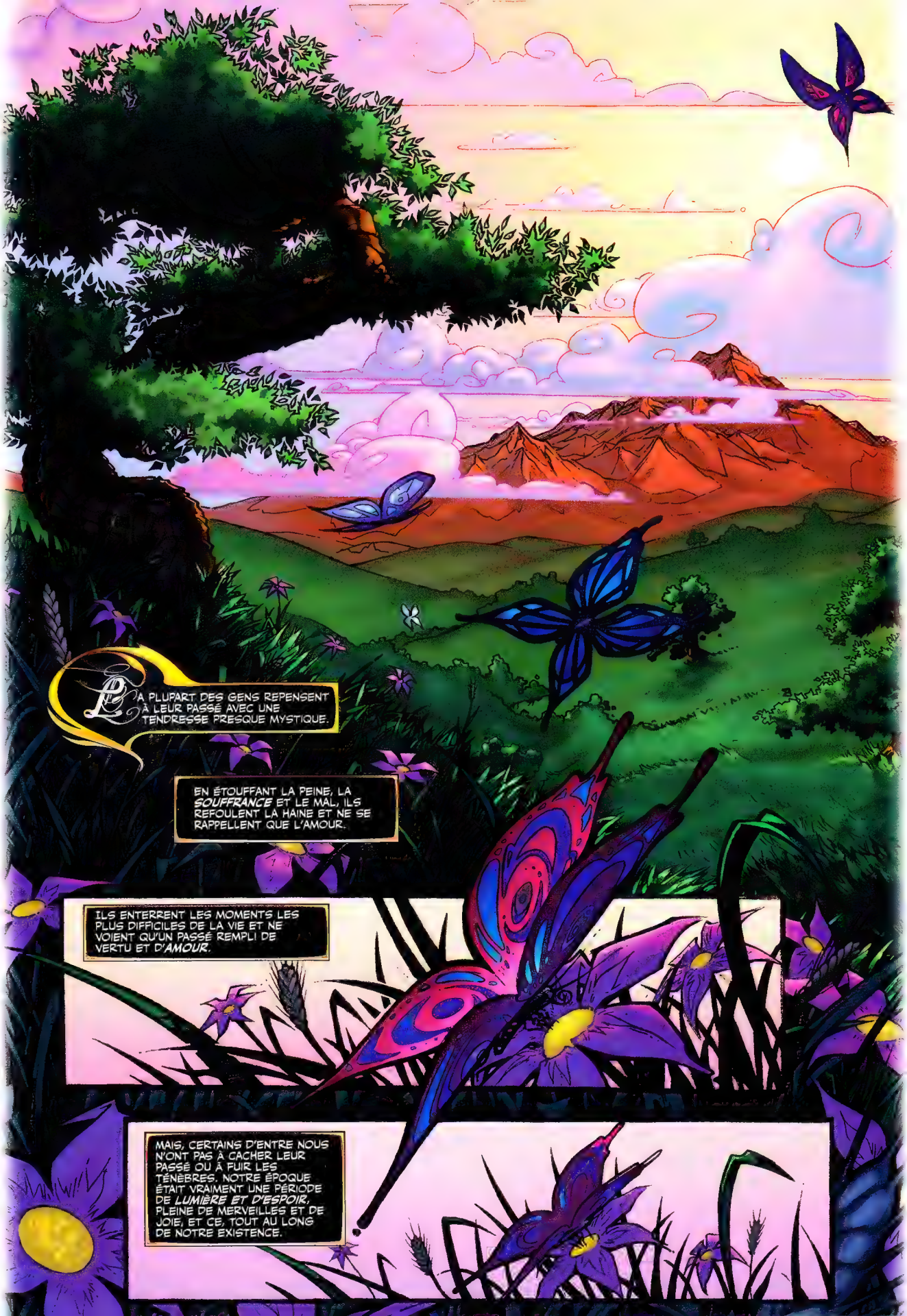
BIEN SÛR, ÇA NE M'AIDE PAS QU'IL JETTE UN COUP D'OEIL ALORS QU'IL EST CENSÉ COMPTER !
MAIS IL N'Y A RIEN À FAIRE... C'EST UN DRAGON.

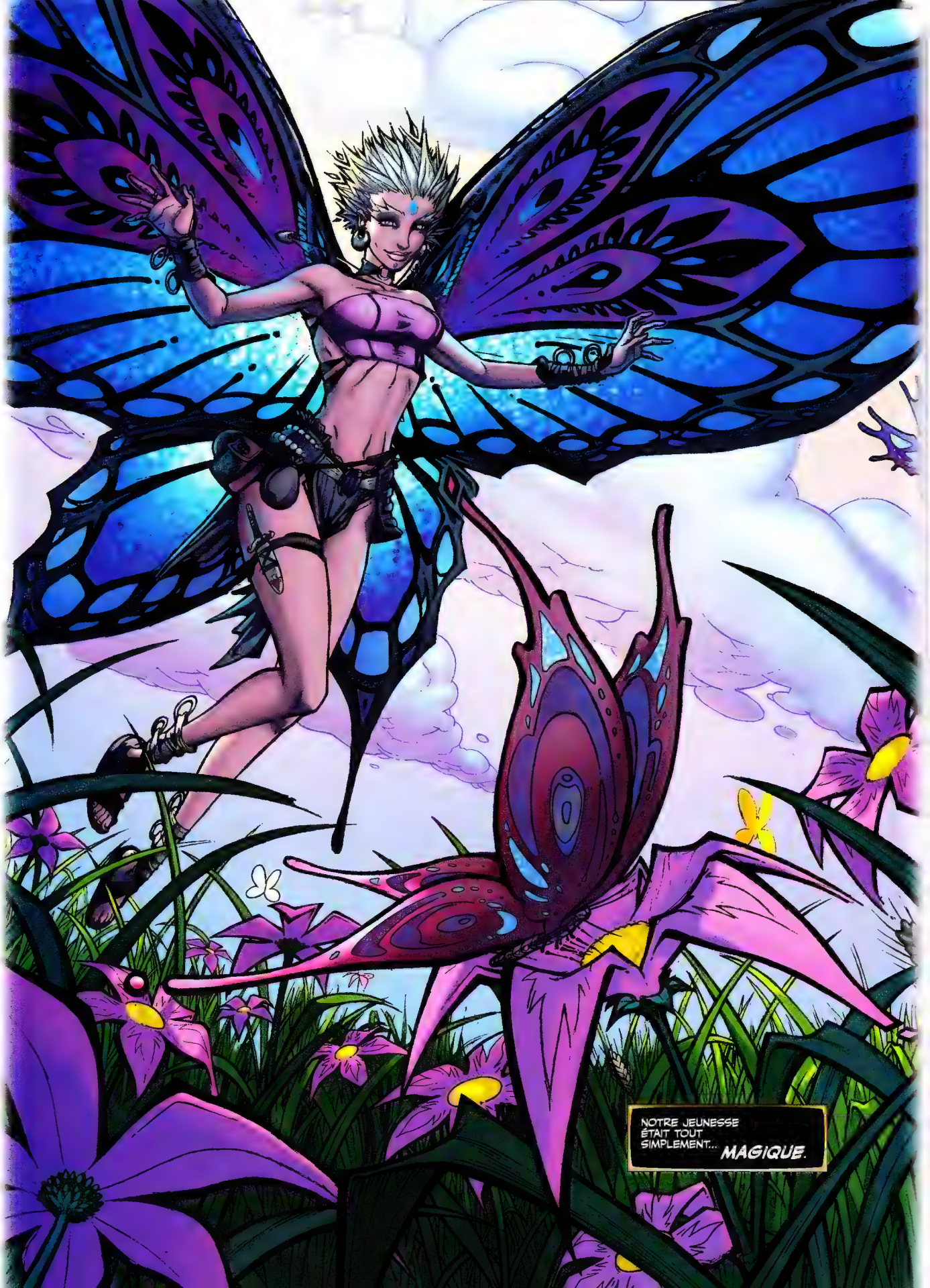

LE CHÂTEAU RÈGNE SUR LE ROYAUME, QUI S'ÉTEND DES MONTAGNES SILVERTON À L'EST JUSQU'À LA MER DE PERLES À L'OUEST. IL S'APPELLE EMPYREA.
MOI, JE L'APPELLE... MA MAISON.
C'ÉTAIT AUTREFOIS UN ROYAUME DE PAIX ET DE PROSPÉRITÉ, MAIS L'ARRIVÉE DE LA MALADIE DE THALIA A ASSOMBRI TOUT ÇA.
JE M'ARME DE COURAGE, ME PRÉPARANT AU PIRE.
MÈRE, COMMENT VA-T-ELLE ?
POUR LE MOMENT, ELLE SE REPOSE. MAIS JE NE SAIS PAS SI ELLE REPREND DES FORCES OU SI ELLE S'ÉLOIGNE POUR DE BON.

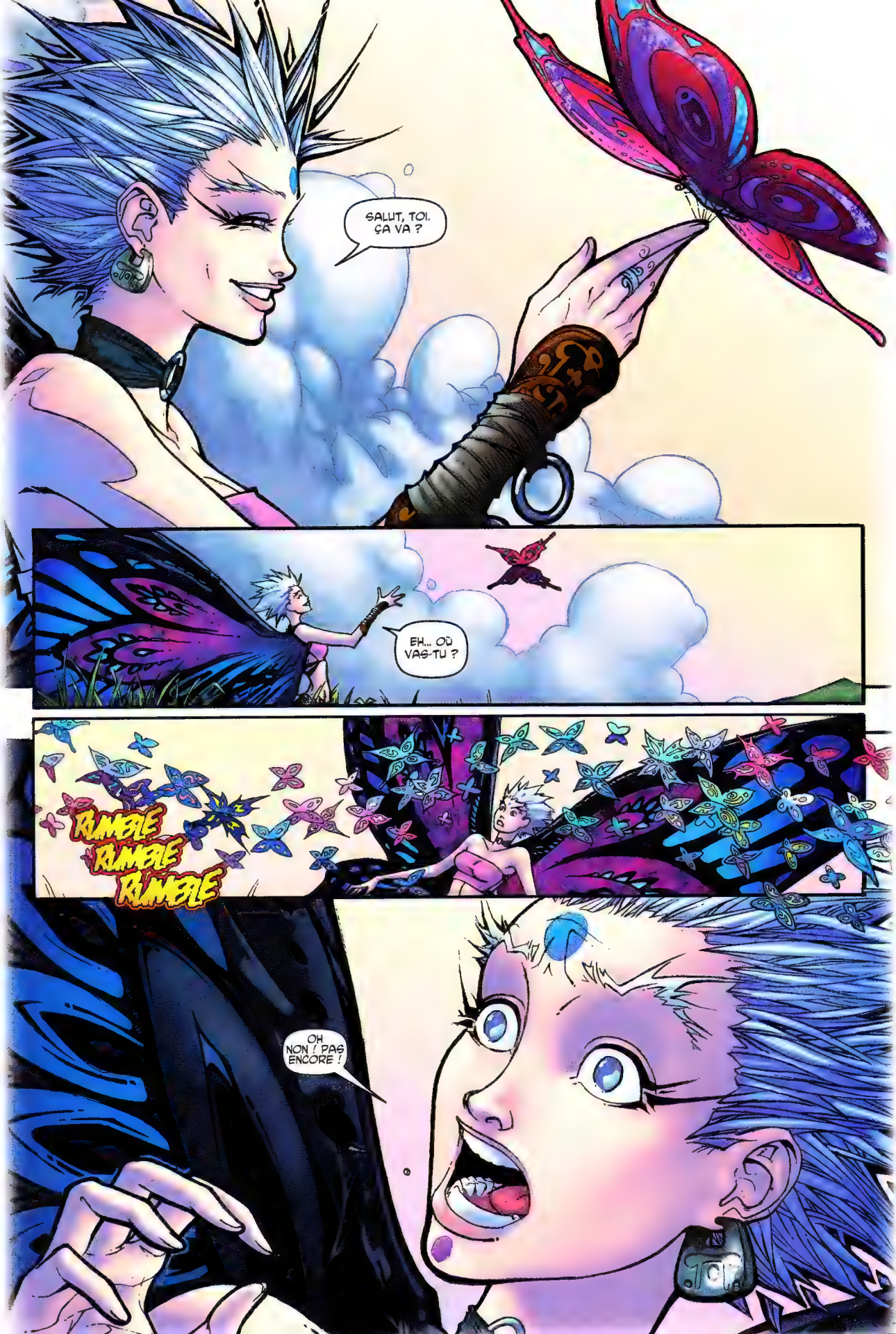
AGLAIA, EST-CE TA FILLE QUE J'ENTENDS ?
GRACE, TU NE DEVRAIS PEUT-ÊTRE PAS T'APPROCHER SI PRÈS. NOUS NE SAVONS PAS GRAND-CHOSE DE CETTE MALADIE.
NOUS SAVONS QUE TU NE PEUX PAS ME PROTÉGER D'ELLE, MÈRE. MÊME SI TU ESSAIES DE TOUTES TES FORCES.
OUI, JE SUIS LÀ.
AH, GRACE, TU DEVIENS DE PLUS EN PLUS BELLE CHAQUE JOUR. CELA DOIT VENIR DE LA LIGNÉE BÉNITE DONT TU DESCENDS.
J'EN SUIS SÛRE. PUIS-JE FAIRE QUELQUE CHOSE POUR TOI ?
NON. J'AI ACCEPTÉ MON DESTIN ET J'ATTENDS SIMPLEMENT L'HEURE DE MA DISPARITION.
NE DIS PAS DE TELLES CHOSES. CELA NE DOIT PAS ÊTRE TA FIN. TU PEUX COMBATTRE CETTE MAUDITE MALADIE. TU LE DOIS.
QUEL ESPRIT FORT TU AS, MA TENDRE GRACE. MAIS PERSONNE NE PEUT BATTRE LA NATURE. CELA FAIT PARTIE DU CYCLE DE LA VIE. NOUS VIVONS PUIS NOUS MOURONS. NE SOIS PAS TRISTE POUR MON ENVELOPPE, CE N'EST PAS GRAND-CHOSE. ELLE N'EST PAS DIFFÉRENTE DE LA TENUE QUE TU PORTES. LORSQUE LE TEMPS SERA VENU, MON ESPRIT QUITTERA CE CORPS ET ERRERA, LIBRE.
GRACE, CE N'EST PAS UNE FIN MAIS UNE TRANSFORMATION, TOUT COMME LA NAISSANCE DE TES AILES QUAND TU AS ATTEINT LA MATURITÉ. NE PENSE PAS À ÇA COMME À UNE MORT MAIS COMME À UNE AUTRE MÉTAMORPHOSE.
OH, COMME MES NOUVELLES AILES SERONT BELLES... SI BELLES...

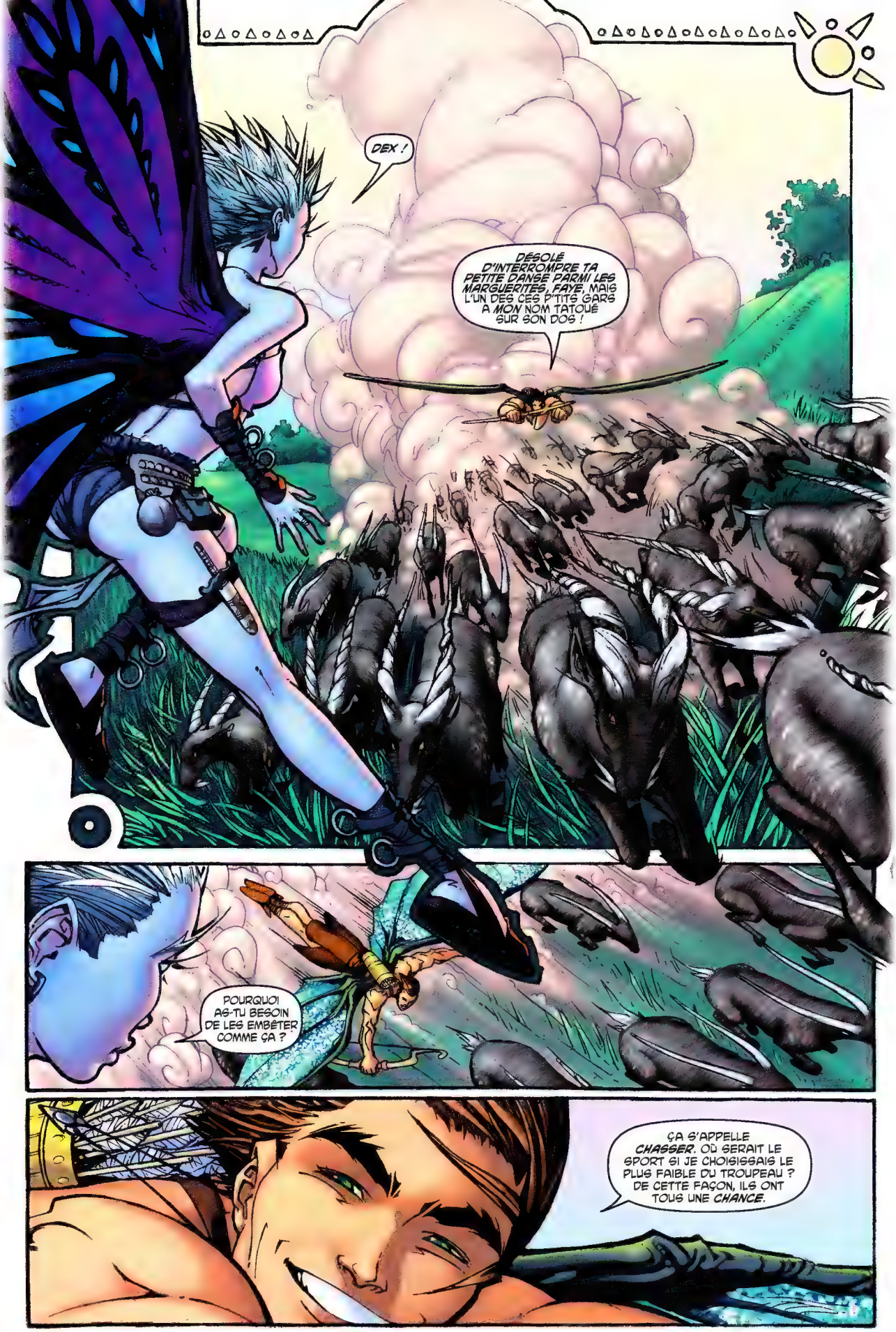
JE ME RÉPÈTE CONSTAMMENT QUE CEUX QUI SOUFFRENT DE LA MALADIE NE MEURENT PAS TOUS. CERTAINS OUI, MAIS LES AUTRES PERDENT LEURS AILES ET SURVIVENT.
MAIS SI JE PERDAIS MES AILES, JE NE SAIS PAS SI JE POURRAIS APPELER ÇA *SURVIVRE*.
ELLE VA MOURIR MALGRÉ TOUT. ELLE LE SAIT ET MOI AUSSI. LA PEINE ME CONSUME, PAS SEULEMENT À CAUSE DE SA MORT INÉVITABLE MAIS AUSSI POUR NOTRE SORT À TOUS.
SI LA MALADIE A PU FRAPPER MA TANTE SI FACILEMENT ET SANS PRÉVENIR, ALORS QU'EN EST-IL POUR MA MÈRE... OU POUR MOI ?
SUBIRONS-NOUS *TOUS* LE MÊME SORT ?

SERAIT-CE NOTRE FIN À TOUS ?
À SUIVRE DANS..
MICHAEL TURNER'S
SOULFIRE
DYING OF THE LIGHT
#1


LA PLUPART DES GENS REPENSENT À LEUR PASSÉ AVEC UNE TENDRESSE PRESQUE MYSTIQUE.
EN ÉTOUFFANT LA PEINE, LA *SOUFFRANCE* ET LE MAL, ILS REFOULENT LA HAINE ET NE SE RAPPELLENT QUE L'AMOUR.
ILS ENTERRENT LES MOMENTS LES PLUS DIFFICILES DE LA VIE ET NE VOIENT QU'UN PASSÉ REMPLI DE VERTU ET D'*AMOUR*.
MAIS, CERTAINS D'ENTRE NOUS N'ONT PAS À CACHER LEUR PASSÉ OU À FUIR LES TÉNÈBRES. NOTRE ÉPOQUE ÉTAIT VRAIMENT UNE PÉRIODE DE *LUMIÈRE ET D'ESPOIR*, PLEINE DE MERVEILLES ET DE JOIE, ET CE, TOUT AU LONG DE NOTRE EXISTENCE.


NOTRE JEUNESSE ÉTAIT TOUT SIMPLEMENT... MAGIQUE.


SALUT, TOI. ÇA VA ?
EH... OÙ VAS-TU ?
RUMBLE RUMBLE RUMBLE
OH NON ! PAS ENCORE !


DEX !
DÉSOLÉ D'INTERROMPRE TA PETITE DANSE PARMI LES MARGUERITES, FAYE. MAIS L'UN DES CES P'TITS GARS A MON NOM TATOUÉ SUR SON DOS !
POURQUOI AS-TU BESOIN DE LES EMBÊTER COMME ÇA ?
ÇA S'APPELLE CHASSER. OÙ SERAIT LE SPORT SI JE CHOISISSAIS LE PLUS FAIBLE DU TROUPEAU ? DE CETTE FAÇON, ILS ONT TOUS UNE CHANCE.

1- SUPERMAN MINI STATUE (15CM) : 59€ 2- COFFRET DE 4 FIGURINES SUPERMAN THROUGH THE AGES : 45€
3- SUPERMAN RETURNS PORTE CLEFS EN ETAIN : 6,50€ 4- SUPERMAN COVER 83 STATUE (22CM) : 69€
5- WONDER WOMAN MINI STATUE (15CM) : 39€ 6- WONDER WOMAN MINI BUST : 49€
7- FIGURINE WONDER WOMAN NF : 14€ 8- WONDER WOMAN MINI STATUE PAR A.HUGUES (15CM): 69€
9- BATMAN B&W STATUE S.RUDE : 59€ 10- BATMAN REDSON : 18€ 11- BATMAN & ROBIN ALL STAR STATUE J.LEE : 249€
INFINITE CRISIS SERIE 1 : 20€ PIECE 12- MONGUL 13- POWER GIRL 14- SUPERBOY PRIME 15- A. LUTHOR 16- OMAC
17- SUPERMAN EARTH 2 : 13€ 18- SUPERMAN NF : 14€ 19- SUPERMAN M.TURNER : 14€
JUSTICE SERIE 4 : 20€ PIECE 20- BLACK ADAM 21- ZATANNA 22- HAWKMAN 23- SOLOMON GRUNDY 24- SHAZAM !

TOYSTAR

1 RUE DE REUILLY 75012 PARIS
TEL : 01 43 72 06 66 FAX : 01 43 72 08 88
WWW.TOYSTAR.FR

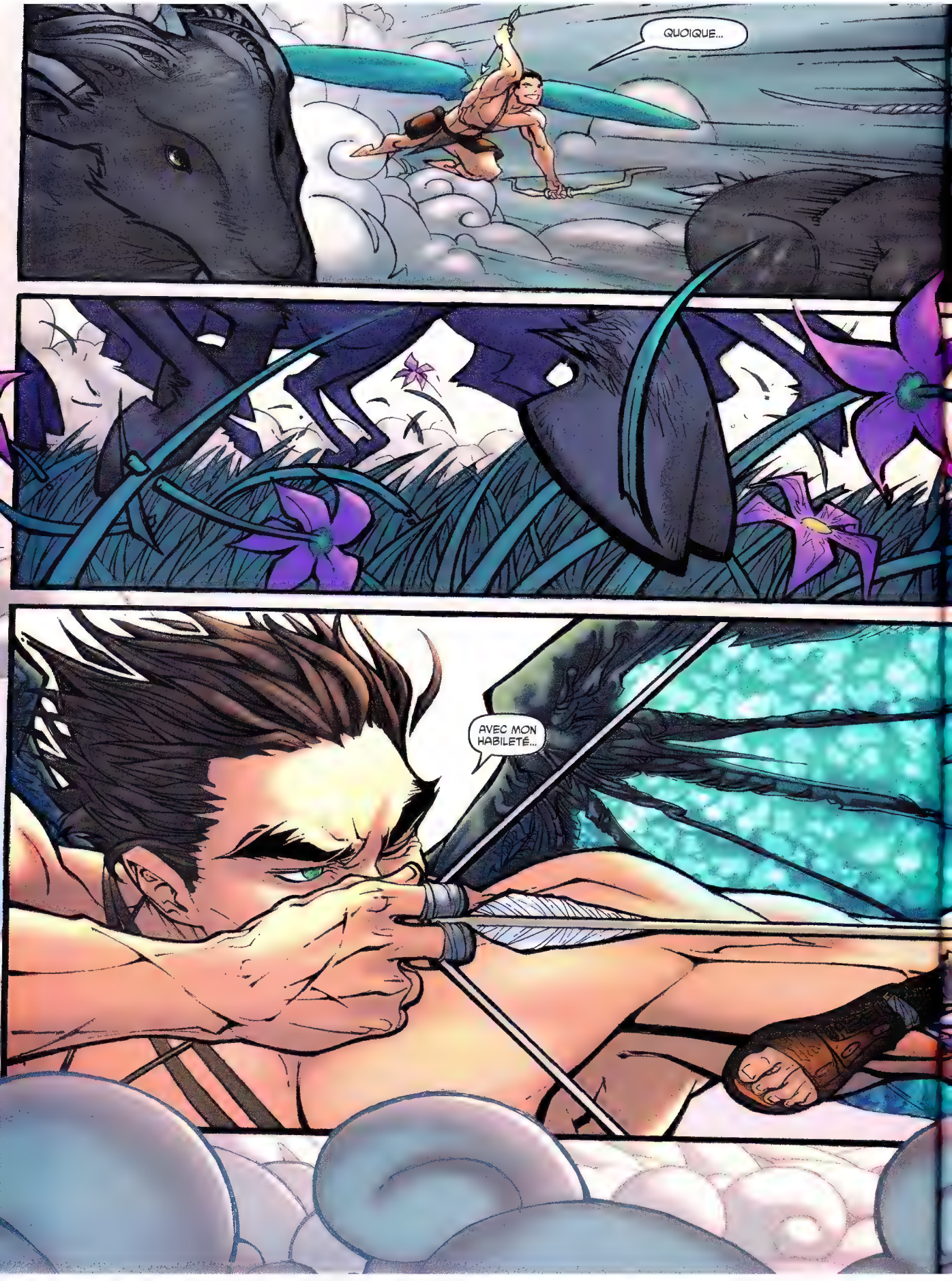
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 20H
SANS INTERRUPTION !
COMMANDEZ PAR TEL , COURRIER OU INTERNET
FRAIS DE PORT : 5 EUROS
OFFERTS POUR TOUTE COMMANDE
SUPERIEURE A 50 EUROS !

BRUCE SPENCE

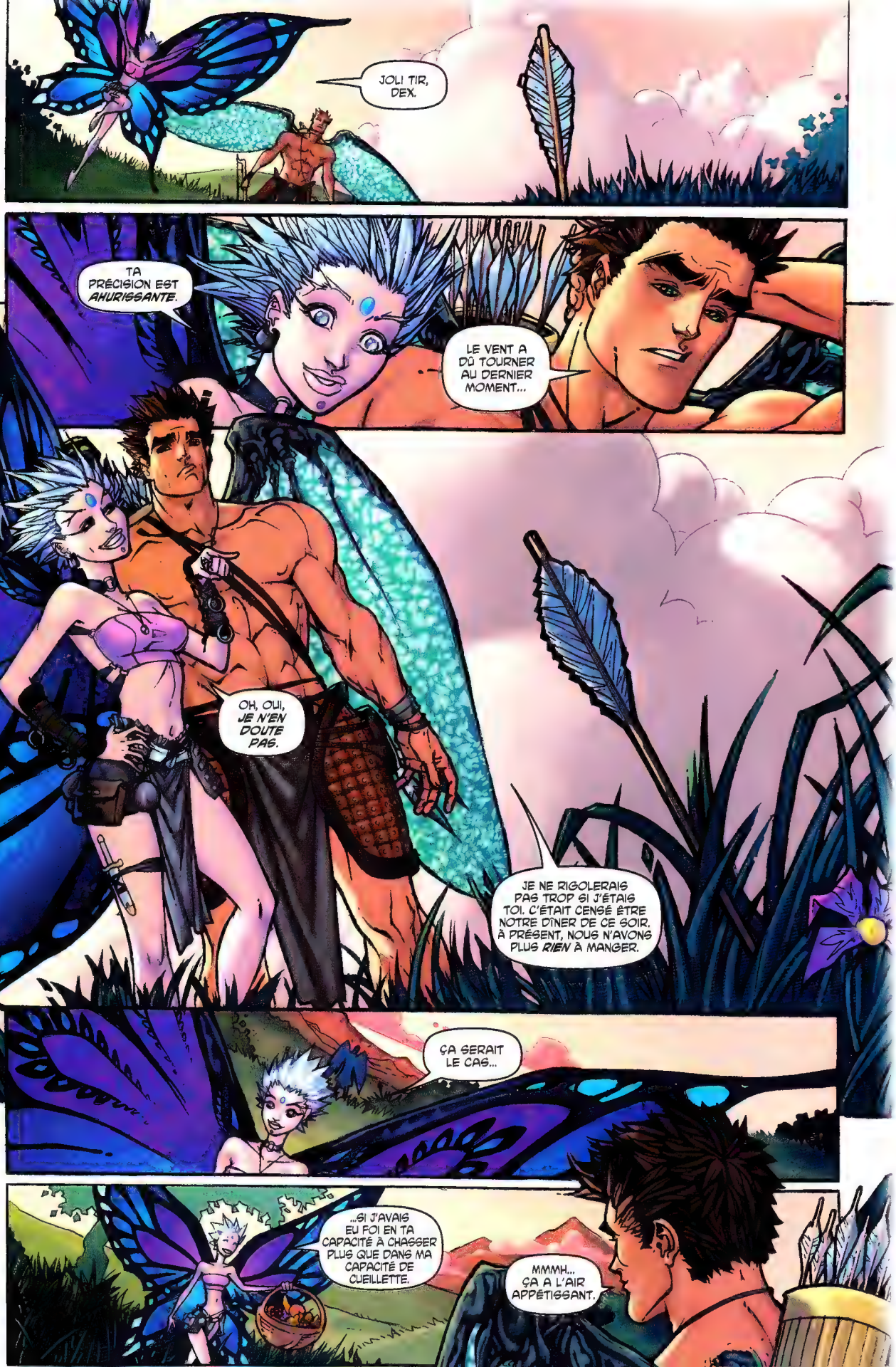
(MATRIX, STAR WARS, LE SEIGNEUR DES ANNEAUX, MAD MAX...)

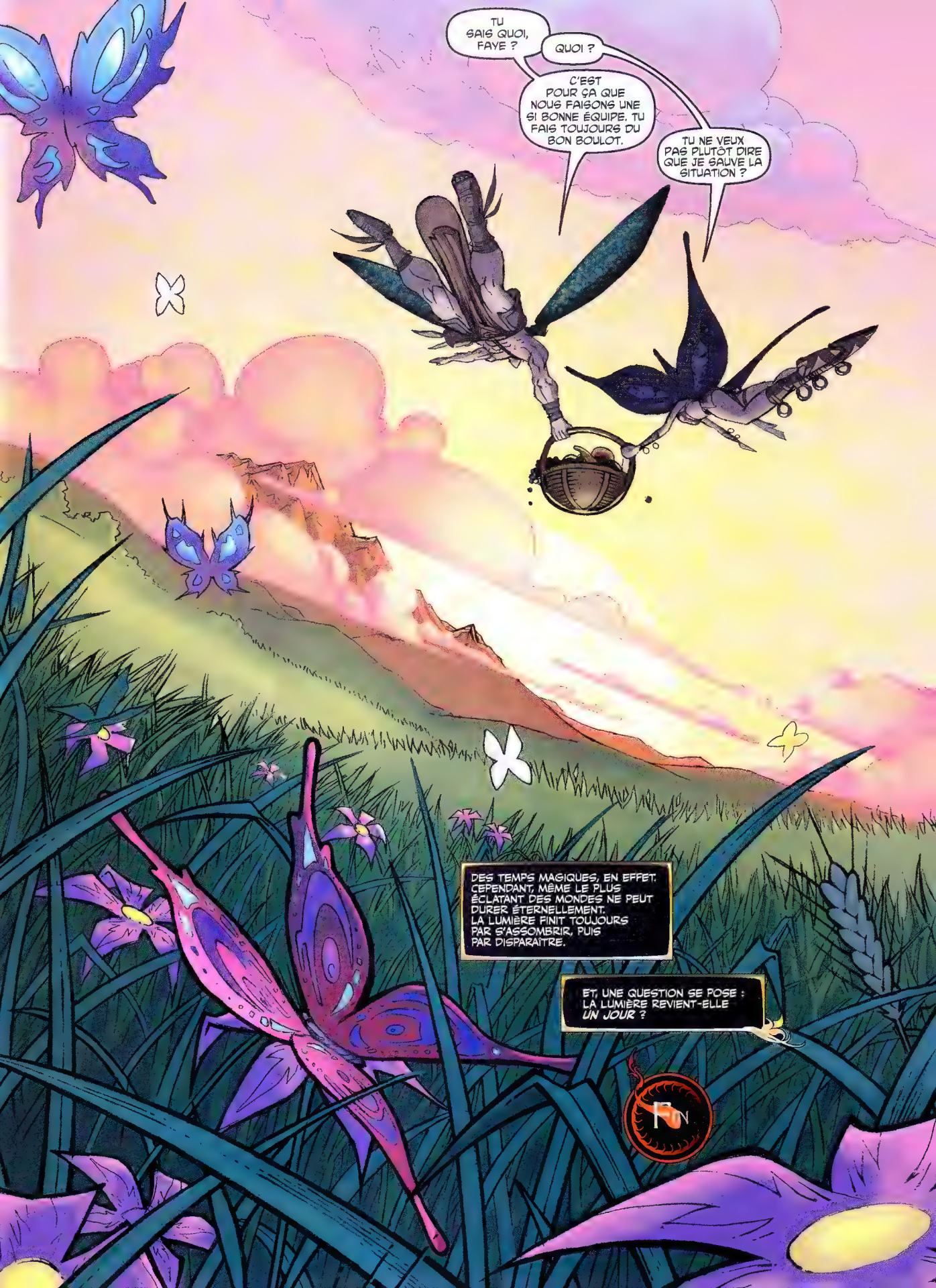
EN DEDICACE
CHEZ TOYSTAR
LE 5 NOVEMBRE 2006 !

ET RETROUVEZ LE MEILLEUR DE LA JAPANIMATION SUR :
WWW.TOYSTARMANGA.COM


QUOIQUE...
AVEC MON HABILETÉ...

ILS N'ONT AUCUNE CHANCE.


JOLI TIR, DEX.
TA PRÉCISION EST AHURISSANTE.
LE VENT A DÛ TOURNER AU DERNIER MOMENT...
OH, OUI, JE N'EN DOUTE PAS.
JE NE RIGOLERAIS PAS TROP SI J'ÉTAIS TOI. C'ÉTAIT CENSÉ ÊTRE NOTRE DÎNER DE CE SOIR. À PRÉSENT, NOUS N'AVONS PLUS RIEN À MANGER.
ÇA SERAIT LE CAS...
...SI J'AVAIS EU FOI EN TA CAPACITÉ À CHASSER PLUS QUE DANS MA CAPACITÉ DE CUEILLETTE.
MMMH... ÇA A L'AIR APPÉTISSANT.


TU SAIS QUOI, FAYE ?
QUOI ?
C'EST POUR ÇA QUE NOUS FAISONS UNE SI BONNE ÉQUIPE. TU FAIS TOUJOURS DU BON BOULOT.
TU NE VEUX PAS PLUTÔT DIRE QUE JE SAUVE LA SITUATION ?
DES TEMPS MAGIQUES, EN EFFET. CEPENDANT, MÊME LE PLUS ÉCLATANT DES MONDES NE PEUT DURER ÉTERNELLEMENT. LA LUMIÈRE FINIT TOUJOURS PAR S'ASSOMBRIR, PUIS PAR DISPARAÎTRE.
ET, UNE QUESTION SE POSE : LA LUMIÈRE REVIENT-ELLE *UN JOUR* ?

AVEC SES CHEVEUX LONGS, SES BOTTES DE MOTARD ET SES BAGUES À PRESQUE TOUS LES DOIGTS, JEFF SMITH, CRÉATEUR DE BONE, ET IDOLE DU PETIT MONDE DES COMICS INDÉPENDANTS AUX USA, EST À LA FOIS SYMPATHIQUE ET DÉCONTRACTÉ. PAS ÉTONNANT QU'IL AIT DONC CRÉÉ ET DESSINÉ DES PERSONNAGES QU'ON PEUT AIMER DE 7 À 77 ANS, COMME, AU HASARD... SHAZAM !

BONE ATTITUDE

INTERVIEW ■ JEFF SMITH

Votre mini-série Shazam : Monster Society of Evil est annoncée depuis des années. On devrait enfin pouvoir la lire en mars 2007, pourquoi un tel retard dans ce projet ?

J'ai fini **Bone** il y a à peine deux ans et ce projet a été annoncé tout de suite avant même que j'aie commencé d'en dessiner une seule case, c'était trop tôt ! Je me suis mis un peu dans le même état d'esprit que Tim Burton sur **Batman**, je voulais faire quelque chose de très sérieux, de crédible, comme les vieux comics de l'époque. Leurs histoires, même si elles ont énormément vieilli, se basaient sur des personnages très solides, très bien écrits, très fouillés. Je voulais faire quelque chose de similaire.

Pourquoi plus Captain Marvel qu'un autre héros ?

DC me l'a demandé, j'ai trouvé que c'était intéressant, car totalement différent de ce que j'avais déjà fait. Du coup, ça m'a plu, et j'ai dit oui !

Est-ce que le fait que DC ait pris une direction plus noire ces dernières années vous a obligé à aménager un peu le contenu, ou disposez-vous d'une liberté totale sur le personnage ?

J'ai écrit le script d'une traite, je l'ai envoyé, ils m'ont demandé si je pouvais changer certaines choses, à quoi j'ai répondu non, et mon éditeur m'a défendu ! Je pense que je comprenais bien le personnage, mais je trouvais qu'il fallait explorer plus profondément sa relation avec Billy. En fait, c'est un des premiers héros à avoir une identité secrète ! Comme **Superman** avec Clark Kent, ou **Batman** avec Bruce. Lui est un très jeune garçon, il a environ 8 ans quand il entre dans un monde magique. Orphelin, il vit dans un immeuble abandonné et les adultes ne l'écoutent jamais. Ce qui est bien est souvent le cas avec les enfants pauvres d'ailleurs ! Il doit retrouver sa sœur et... un monstre va venir se mêler de ses affaires !

C'est une sorte de retour sur l'ère naïve de Captain Marvel/ Shazam, alors ?

Oui. C'est cet état d'esprit qui me touchait en tant que lecteur, je me suis donc dit que c'était la bonne direction. On a trop analysé et noirci les super-héros ces derniers temps. Mais attention, innocent ne veut pas dire stupide ou infantile. Je comparerais plutôt cette histoire à un Superman old school.

Bone, votre œuvre phare, est moins noire que la plupart des BD américaines de ces dernières années. En même temps, elle résiste extraordinairement au passage du temps.

J'ai inventé **Bone** en pensant aux livres que j'aime, comme ceux de Mark Twain, Tom Sawyer, Huckellebury, Peter Pan etc. Ce sont tous des livres qui commencent comme des histoires enfantines, mais qui petit à petit traitent des thèmes plus sophistiqués, plus sombres. C'est vrai pour **Le seigneur des anneaux** par exemple, qui commence gentiment avec l'histoire d'un petit Hobbit. Ou même pour **Don Quichotte**, avec Sancho Pancha dans le rôle du pitre... Moi, je voulais faire quelque chose qui commence

comme un Astérix ou une aventure de Donald Duck. Et qui, après ça, devienne plus noir et plus complexe. Je suis persuadé qu'on peut traiter tous les thèmes dans Bone. J'ai créé ce monde imaginaire non pas pour m'échapper ou me cacher, mais pour me servir de lentille, de prisme à travers lequel je regarde le monde qui nous entoure.

Quel recul avez-vous sur cette œuvre que vous avez commencé il y a 15 ans ? Est-ce qu'il y a des choses que vous referiez différemment ?
C'est vrai que le mettre aujourd'hui en couleurs me permet de revisiter l'histoire, de la rendre plus fluide, et plus cohérente peut-être. Car même si Delcourt va la publier en 9 volumes, c'est pour moi une seule et même histoire de 1350 pages ! J'ai grandi avec cette BD, mon style s'est amélioré et l'histoire a grandi avec moi, donc on sent une évolution ! Enfin, j'espère...

Aux USA, Bone s'est vendu à des dizaines de milliers d'exemplaires sur la durée, c'est plus qu'un épisode des X-Men, est-ce que c'est dû au fait d'avoir publié la série dans le magazine Disney Adventures (6 millions de lecteurs) ?
Au début, oui ! On était au milieu des années 90, et pendant deux ans, **Disney Adventures Digest** a publié Bone. Cela nous a fait changer de statut : on est passé d'un petit comic-book indépendant au lectorat le plus important des États-Unis ! D'un seul coup, Bone a eu comme lecteurs des enfants et des parents que je ne visais même pas au départ ! Aujourd'hui, c'est encore différent, la version couleur de Bone est publiée par **Scholastic** aux USA, ils ont sorti quatre livres et ont déjà vendu plus d'un million d'exemplaires...

Cette fois, vous penserez aux enfants en revenant sur Bone !
Pas question d'y revenir ! (rires) Bone est comme un roman, il y a un début, un milieu et une fin. J'ai raconté l'histoire que je voulais, voilà tout. Moby Dick, par exemple, n'a pas de suite... donc Bone non plus ! Quant aux enfants, je pense qu'ils retiendront l'aventure, les couleurs, le côté gags, et les relations entre les personnages.

Quels souvenirs gardez-vous de la période Image qui est la seule où vous n'étiez plus entièrement « auto-publié » ?
Dès le début, c'était déjà difficile de sortir du lot, d'avancer les frais, etc. Mais à cette période, le marché allait vraiment mal. Les distributeurs de comics et les comic-shops n'avaient pas de cash, beaucoup d'entre eux faisaient faillite et les autres ne pouvaient pas payer tous leurs fournisseurs. Et comme je n'étais pas un gros fournisseur, ils n'étaient pas obligés de me payer ! Alors qu'Image, oui, parce qu'ils voulaient continuer de recevoir leurs comics ! J'avais pas mal d'amis chez eux, ils m'ont donc proposé de m'aider en me prenant sous leur aile. Cela n'a pas vraiment changé ma façon de travailler, je faisais ma série, je l'envoyais à l'imprimerie, etc. Mais comme j'étais une série Image, j'étais payé ! Cela a duré une année, et je leur en suis reconnaissant, mais désormais c'est fini.

Vous lisez toujours des comics ?
Oui, plein !

Lesquels ?
J'adore Lewis Trondheim. Et puis il y a un jeune canadien qui s'appelle Brian Lee O Malley. Il fait une série qui s'appelle Scott Pilgrim, c'est entre le manga et le western, plein d'énergie, et c'est vraiment bien ! Il y a des tas de bons comics d'ailleurs ! Et pour revenir aux mangas, je préfère voir des enfants ou des ados en lire plutôt que de ne pas les voir lire du tout ! Un jour ou l'autre, ils liront aussi autre chose !

Vous allez voir les adaptations de comics au cinéma ?
Je ne suis pas allé voir le dernier **Batman**, j'avais peur d'être déçu, mais je suis allé voir **Sin City** pour Frank Miller que j'adore ! Je n'ai pas vu **Superman** mais Alex Ross m'en a parlé, et je sais qu'il a bien aimé.

Où en sont vos relations avec Dave Sim, qui avait mis en cause votre femme et vous, dans un épisode misogyne de Cerebus (#186) ? Après une brouille aussi publique que sévère, on vous a vu fréquenter les mêmes événements ces dernières années. C'est du passé ou ce n'est toujours pas digéré ?
C'est du passé. Mais que ce soit bien clair, je n'autorise personne à se moquer de ma femme, c'est un principe ! En tout cas, on est de nouveau amis, même si on ne se voit pas très souvent. Disons que cette histoire aurait dû rester entre nous plutôt que de s'étaler sur Internet, mais bon, c'est la vie... Et puis je me console en me disant qu'aujourd'hui, Internet joue un grand rôle dans le succès des comics !

Propos recueillis par Lise Benkemoun

Jeff Smith privilégie la simplicité et l'efficacité. Après avoir fait de son avorton de Bone une oeuvre majeure, l'univers de Shazam dans sa version classique, presque enfantine, lui ira à merveille. Une alternative aux super-héros trop sombres.

INTERVIEW ■ BRAD MELTZER

GENTLEMAN DES LIGUES EXTRAORDINAIRES

© DC Comics, Inc.

Jackie Merri Meyer.

TROIS SÉRIES. C'EST TOUT CE QU'IL A FALLU À BRAD MELTZER POUR SE FAIRE UN NOM DANS LES COMICS. ET QUEL NOM ! D'UN PETIT CROSSOVER SANS IMPORTANCE, IDENTITY CRISIS EST DEVENU LA PIERRE ANGULAIRE DE L'UNIVERS DC TEL QU'IL SE DESSINE DEPUIS DEUX ANS. IL A OUVERT LE CHEMIN À UNE RECOMPOSITION DE L'ÉQUIPE DE SUPER-HÉROS DE LA FIRME, LA JUSTICE LEAGUE, SOUS LA HOULETTE DU MÊME AUTEUR. TOUT CELA, ALORS QUE BRAD MELTZER EST UN PONTE DE LA LITTÉRATURE POPULAIRE AUX ÉTATS-UNIS DEPUIS DIX ANS, ET QUE CHACUN DE SES LIVRES S'ÉCOULE À PLUSIEURS DIZAINES DE MILLIERS D'EXEMPLAIRES.

REPÈRES

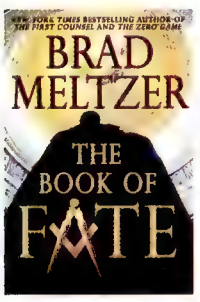
> Base d'opération :
La Floride

> Ses séries phares :
Comics :
- Green Arrow (2002, DC)
- Identity Crisis (2004, DC)
- Justice League of America Vol.2 (2006 DC)

TV :
Co-créateur de la série Jack & Bobby (2004)

Romans :
Disponibles en France
- Chantage
- Délit d'Innocence
- Jeu Mortel
- Mortelle Défense
- Les Millionnaires

Et Book of Fate, pour l'instant seulement en VO



Vous êtes l'un de ces auteurs qui étaient déjà célèbres avant de percer dans les comics. Vous prenez le meilleur des deux mondes. Vous avez souvent déclaré que les comics transparaissaient dans tout votre travail et surtout dans vos romans. Qu'est-ce qui a tout déclenché ?
C'est un numéro de la **Justice League Of America**, le premier comic que j'ai lu. Mon père me l'avait offert. Après ça, j'étais comme un drogué. Vous savez, le premier est gratuit et vous devez vous procurer le reste.

Depuis votre premier travail dans les comics (NDLR : Green Arrow : Archer's Quest), vous avez alterné un arc de comic-book et un roman. Gardez-vous votre vie civile et votre vie de super-héros séparées ou écrivez-vous soit l'un, soit l'autre selon l'inspiration ?
(rires). Je sépare mes deux vies. Je ne peux travailler que sur un projet à la fois. Donc quand je travaille sur **Justice League**, je ne fais que Justice League. Quand je travaille sur **The Book of Fate**, je ne m'occupe que de ça. Auparavant, j'avais dû laisser de côté The Book of Fate pour finir **Identity Crisis**.

Green Arrow semble être l'un de vos héros favoris, voire votre préféré. Quand vous avez commencé à écrire ses aventures, sachant que vous preniez la relève de Kevin Smith, un autre scénariste « important », comment avez-vous abordez la série ?
Mon but a toujours été le plus simple : raconter une super histoire. Je ne me suis jamais dit : « *Oh, mon dieu ! Que vais-je faire après Kevin Smith ?* », sinon j'aurais été condamné à échouer. Ils m'ont donné le boulot et m'ont dit : « *Si vous réussissez, ça sera une grosse réussite. Si vous échouez, ça sera un échec à grand échelle !* ». À partir de là, je me suis mis à écrire et chaque jour fut un nouveau défi.

Les scénaristes ont des idées différentes sur Green Arrow. Certains le voient comme un activiste de gauche, d'autres comme quelqu'un de très conservateur. N'est-il pas tout simplement une grande gueule au grand coeur à l'esprit de contradiction ?
Oui. Je ne l'ai jamais perçu comme un conservateur ou un libéral. Je trouve que c'est l'enfermer dans un cliché, c'est trop facile. Je préfère le voir comme un solitaire, quelqu'un qui veut systématiquement avoir un avis contraire, et pas simplement parce que c'est un emmerdeur ! Il est complexe. Je crois que la pire façon de l'écrire est de le faire hurler après tout ce qui est libéral. Dans ce cas, il n'est qu'un personnage en deux dimensions, ce n'est pas Oliver Queen.

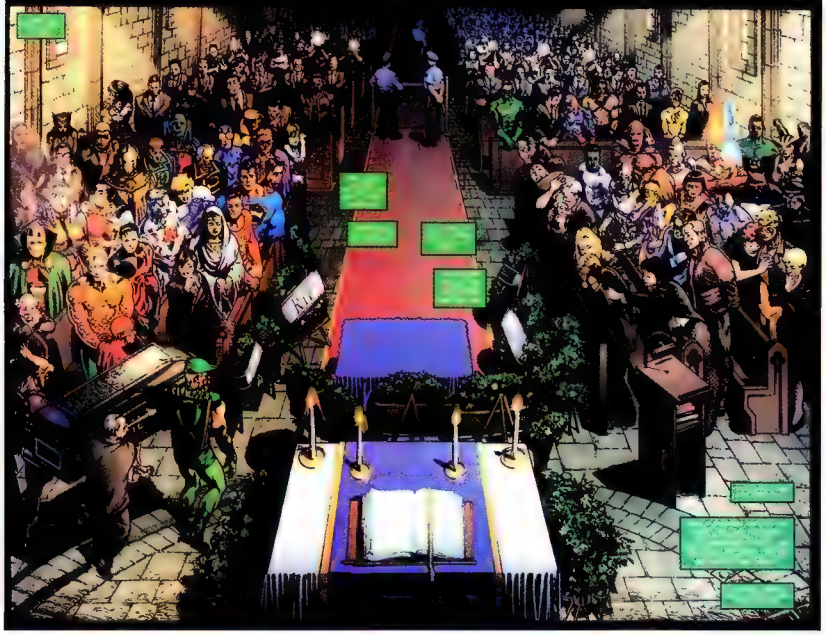
C'est pour ça qu'Oliver Queen est toujours enclin au paradoxe ?
Je crois bien. Je trouve qu'il est brillant et stupide, généreux et froid. Il est toutes ces choses à la fois, c'est ce qui le rend si intéressant.

Est-ce le genre de personnage dont rêve tout scénariste ?
Oui, je pense. C'est le genre de personnage que j'essaie de créer dans mes romans, donc c'est évident, c'est le genre de personnage que j'aime écrire.

Vous voulez dire qu'il y a un Green Arrow dans tous vos livres ?
J'espère qu'à un certain niveau, tous mes personnages sont complexes. Je crois qu'ils ne sont pas juste bons ou mauvais. Ils luttent tous pour trouver leur chemin vers le bien. Personne n'est parfait, c'est la nature humaine.

Dans Green Arrow, vous faites des clins d'œil aux années 60 et 70. Dans Identity Crisis, l'ambiance est plutôt celle de la Justice League époque Satellite (les années 70-80). Avez-vous le sentiment de devoir réinstaurer les comics des années 70 en tant que référence chez DC ?
J'ai envie de dire : « *Arrêtez d'ignorer ces vieilles histoires et de faire comme si elles n'avaient jamais existé.* ». Nous sommes arrivés à un point où certaines personnes affirmaient qu'après la première Crise, la moitié de la continuité avait été écrite pour rien, et j'ai toujours refusé ça. Ces histoires ne sont pas que de jolis livres en couleurs que l'on pourrait qualifier de « mignonnes » ou « jolies ». Ce sont des histoires brillantes pour moi. Les Silver Age sont magnifiques, et je ferai tout pour les sauver.

La plupart des auteurs actuels ont tendance à admettre que la Crise originelle, telle qu'elle était prévue à l'époque, n'était pas une si bonne idée...



Ci-dessus : l'univers DC tout entier traumatisé par la mort de l'épouse d'un héros mineur. C'est avec le souci des détails qu'on construit les plus grandes fresques...

Ce n'était pas une bonne idée ? Je ne suis pas d'accord avec vous. Je pourrais vous citer certains noms de scénaristes qui trouvent cette saga fantastique. J'adore la Crise originelle, je la soutiens. Je pense que ça devenait trop compliqué pour les gens de comprendre toutes ces différentes terres : il y avait Terre S, Terre X... J'aime ces réalités alternatives. Je ne crois pas qu'il existe quelqu'un qui les aime plus que moi. Rassembler tous ces mondes en un seul a permis à de nouveaux lecteurs d'embarquer dans l'univers DC. Il n'y a rien de mal à ça.

On doit souvent vous posez cette question, mais comment vous est venu l'idée d'Identity Crisis ? Nous avons entendu dire que DC voulait tuer un personnage et qu'il y en a que vous pouviez tuer et d'autres non.

Ci-dessous : Batman, Superman et Wonder Woman. Après les événements de ces derniers mois, il appartient à la Ligue version de Meltzer de recoller les morceaux... Ou de constater l'étendue du fossé ?

Ils m'ont juste dit : « *Vous pouvez tuer ces personnages* » et je devais faire le reste. L'idée m'est venue quand j'ai réfléchi à qui pouvait bénéficier le crime. Je n'arrivais pas à trouver une bonne raison de tuer un personnage comme Sue Dibny pour que cette mort ait un sens, pourquoi serait-elle importante. Et puis, j'ai finalement trouvé à qui tout cela profiterait, et tout a eu un sens. Plutôt que de dire : « *Voici le vilain, voici le héros, faisons-les s'affronter* », nous avions une histoire au contenu émotionnel et je voulais parler de la nature humaine, des relations entre individus. C'est ainsi que l'histoire s'est mise en place. Je suis retourné les voir quelques jours plus tard et je leur ai raconté toute la saga.

Sue Dibny a toujours été votre premier choix ?

Sue Dibny a toujours été la première sur ma liste, et ce, depuis le premier jour. J'aime ce personnage, mais je ne suis pas quelqu'un qui aime les supprimer. Ce que j'essaie de faire quand je sais qu'un personnage doit mourir, c'est de leur donner une mort ayant de l'importance, de la rendre « vitale » pour le personnage. Et c'est ce que nous avons fait avec Sue et avec tous ceux qui meurent au cours de la saga. J'ai voulu que ce soit leur plus grand moment.

Sue Dibny était un personnage oublié dans les comics actuels. Lorsque le premier numéro d'Identity Crisis est sorti, il y a eu comme une révolution dans l'industrie. Des sites Internet, des fan-clubs ont été créés en sa mémoire... Pensiez-vous qu'un personnage de deuxième, voire de troisième ordre, pouvait générer tant de passion ?

Non, je ne m'y attendais pas. Mais vous devez vous rappeler que chaque personnage est le favori de quelqu'un. Et je pense que les gens ont réagi si violemment parce qu'elle était presque « réelle ». D'habitude, dans les comics, ils tuent Superman, Aquaman... Personne n'y croit vraiment. On sait tous qu'ils vont revenir un jour ou l'autre. C'est l'aspect réel de Sue qui a touché les gens.

Parlons un peu des fans. Est-ce que les fans de vos romans sont très différents de ceux de vos comics ?

(rires)... C'est une excellente question, j'adore. Je le dirais ainsi : les personnes qui lisent les romans et pas les comics ne m'écrivent pas des lettres de trois pages pour se plaindre de la fin qu'il n'ont pas encore lue (rires). Un fan de comics se comporte comme s'il faisait partie intégrante de l'histoire.

On sait qu'Identity Crisis est l'un des comics fondateurs de l'univers DC actuel, puisqu'il a engendré Countdown, Infinite Crisis, 52, etc. Est-ce que vous imaginiez un seul instant l'impact qu'aurait votre comic ?

J'ai été très surpris. J'ai expliqué souvent cela dans les interviews et sur mon site internet. Quand j'ai proposé **Identity Crisis**, tout ce que je voulais, c'était écrire mon histoire, une toute petite histoire. Je n'aurais jamais imaginé qu'ils bâtissent autant d'histoires à partir de ma petite aventure. Et pour moi, c'est sans doute le meilleur compliment qu'on puisse me faire en tant qu'auteur. Le truc bizarre, c'est que je sais depuis si longtemps ce qui se trame que ça a été naturel pour moi de me positionner par rapport à toutes ces histoires. Aussitôt **Identity Crisis** achevé, je savais que j'allais faire **Justice League**. Quand on s'est rencontré pour la première fois avec les gens de DC, qu'ils m'ont dit qu'ils voulaient que je bosse pour eux, et ils tenaient déjà à ce que je fasse la JLA. Mais je n'avais vraiment pas le temps de prendre en main une série mensuelle. Nous avons donc convenu d'un format plus court, la mini-série. Mais si vous regardez bien, Identity Crisis est ma première histoire de la Justice League.

52 n'est pas encore fini aux États-Unis et tout le monde a bien compris que la série n'avait pas livré tous ses secrets. Sachant que votre série de Justice League relate des événements survenant après la fin de 52, on suppose qu'on doit s'attendre à des surprises ?

Quand j'ai commencé à écrire Justice League, je connaissais la fin de 52. Je savais donc où j'allais. Évidemment, j'essaie que tout cela ait un sens, mais je ne sais pas si ça se voit (rires)...

Actuellement, vous écrivez des séries que vous avez appreciées étant plus jeune. Est-ce que vous n'aimeriez pas créer un personnage qui laisserait votre empreinte sur Justice League, un peu comme Grant Morrison quand il avait créé Zauriel ?

Bien sûr. Je crois que c'est ce que j'ai essayé de faire avec Dr. Impossible. Dans le sens le plus égocentrique. Je n'en éprouve pas spécifiquement le besoin. J'adore Zauriel, c'est un personnage formidable avec lequel j'aime jouer. Sur Dr. Impossible, un éditeur de chez DC m'a dit un jour : "*De quel vieux comic as-tu ressorti ce Dr Impossible ?*". Et j'ai été obligé de casser sa joie, lui dire que non, c'est moi qui l'avait inventé (rires).

Alors que Stephen King publie chez Marvel, que les Dabel Brothers adaptent ou étendent les univers des auteurs de

romans, vous n'auriez pas envie de voir les vôtres adaptés en comics, voire de créer votre propre ligne de séries, chez Vertigo, par exemple ?
S'il y a de bonnes histoires à écrire, bien entendu ! Mais je ne conçois actuellement le systeme du "creator owned" que sous sa forme littéraire, pas en comics. Si je me mets aux comics, c'est surtout pour travailler sur Superman ou Batman parce que j'aime ces personnages comme des jouets. Parfois, certaines idées se prêtent mieux à tel ou tel média. Quand l'idée [de la série TV] **Jack & Bobby** est arrivée, je savais qu'il fallait la proposer en tant que série télévisée, et non en livre.

Dans Identity Crisis, les héros ne sont pas d'accord sur l'attitude à adopter. Ils sont divisés en deux camps. On connait l'avis des héros, mais quel serait le vôtre en pareille situation ?
C'est une très bonne question. Personne ne m'a jamais posé une question pareille... wow. Laissez-moi réflechir. Au moment où je l'écrivais, je m'imaginais complètement prendre le parti de Green Arrow. Ça semblait être la meilleure chose à faire. Vous deviez punir le méchant au nom de la justice, d'une manière forte. Lorsqu'**Identity Crisis** est sorti, je suis allé fouiner dans les forums et l'un des premiers messages que j'ai lu était : "*Je suis avec Hawkman, qui est de mon côté ?*". C'est à ce moment que j'ai réalisé que nous avions tracé une ligne, deux camps avec des arguments de chaque côté. Pour moi, le meilleur affrontement dans Identity Crisis, c'est le vote. Il n'y a qu'un seul coup donné durant le débat (Green Arrow frappant Hawkman dans la figure à la fin de la dispute). C'est de là qu'est venu le véritable problème. Pour ma part, je suis désolé, mais je me rangerai toujours du côté de Green Arrow. La seule façon pour que la Justice League reste la Justice League, c'est qu'elle respecte le mot "justice".

Vous avez été consultant au Département de la Sécurité Nationale, à la CIA et au FBI pour les menaces terroristes. Sans aller dans les détails que vous ne pouvez certainement pas révéler, n'est-ce pas un peu bizarre que des romanciers soient engagés pour analyser les actions des terroristes ? De manière générale, les histoires de fiction pourraient-elles devenir des armes de destruction massive entre de mauvaises mains ?
Je pense que c'est déjà le cas. En observant la situation actuelle, on a tendance à penser que les terroristes essayent de créer le prochain blockbuster. Ils tentent de jouer un jeu mental avec les producteurs et les réalisateurs d'Hollywood. Je ne "profilais" les criminels que très rarement. Mon travail consistait à imaginer d'autres scénarios d'attaques terroristes qui pourraient avoir lieu, mais j'ai arrêté aujourd'hui. À l'époque, j'avais été engagé pour apporter des idées nouvelles au groupe de recherche, car il avait besoin d'aide extérieure et engageait donc différentes personnes pour avoir leurs opinions. J'en suis fier. S'ils ont pu tirer une chose de ma tête qui a aidé à stopper une attaque terroriste, c'est bien.

Vous expliquez dans votre blog que Terra (l'une des Jeunes Titans, est la première fille à vous avoir brisé le coeur. Maintenant que DC la ramène, vous ne croyez pas qu'il est temps de lui pardonner ?
Je ne pardonnerai jamais à cette fille ! (rires). À mes yeux, Terra sera toujours morte.

Avec les comics et les romans, vous avez réuni deux de vos passions. Même si votre série TV Jack & Bobby n'a pas duré, n'avez-vous pas envie de tenter l'expérience du cinéma en y transposant des romans ou des comics ?
Bien sûr, j'aimerais bien ! Mais c'est assez difficile. Je peux écrire un comic ou un roman tout seul, mais je ne peux pas réaliser un film tout seul.

Qu'en est-il de Brad Meltzer le lecteur ? Qu'aimez-vous ? Qu'est-ce qui vous a choqué dernièrement dans les comics ?
Je pense que la dernière grande surprise qui m'a fait dire : "*Wow, c'est fantastique !*", fut lorsque l'identité secrète de Daredevil est révélée par le Daily Bugle. Je trouve que Brian Bendis a fait un travail extraordinaire sur la série. J'ai vraiment été surpris par cet événement. Pour ce qui est des mauvaises surprises, je dirai que c'est facilement ruiné sur Internet (rires). Avec **Identity Crisis,** l'un de mes buts principaux était de ramener l'effet de surprise dans les comics. Je voulais retrouver la même impression qu'à l'époque où j'ai lu **The Judas Contract** (NDLR : Mort de Terra et débuts de Dick Grayson en tant que Nightwing). À savoir que les gens se ruent dans les comic-shops pour demander quand sort le numéro suivant parce qu'ils sont impatients. Sur Identity, le meilleur compliment que j'ai reçu m'est venu d'amis qui m'ont dit que chaque mois, ils cherchaient le meurtrier et attendaient trente jours pour avoir l'indice suivant. C'est ce que j'aimais quand je lisais mes comics. Bien sûr, avant qu'Internet ne vienne tout gâcher...

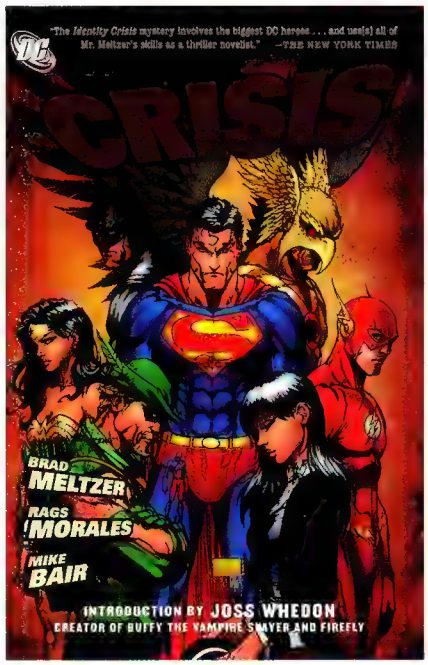
En tant que scénariste, et plus particulièrement dans le monde des comics, que pensez-vous d'Internet ? Vous avez immédiatement les réactions des lecteurs, vous pouvez dialoguer avec les fans...
Je crois qu'il est facile de lever les mains au ciel et de dire qu'Internet est débile. Je ne suis pas d'accord. Toute critique est constructive, les bonnes comme les mauvaises. Vous devez juste réussir à percevoir la vérité en elles. Par exemple, ce n'est pas parce que je vais lire une critique d'un de mes livres dans un grand journal que je ne vais pas considérer la critique d'un lecteur sur Internet. Les gens ont tendance à donner plus d'importance à ce qui est publié. Même dans les journaux, j'ai eu des critiques personnelles, mais j'ai eu aussi des critiques sur mes romans qui étaient très bien écrites. C'est comme sur Internet, vous devez faire le tri. Ce n'est pas parce qu'on dit que je crains, que je vais déprimer... au contraire, si on dit que je suis un génie, je ne vais pas me croire le plus intelligent. Je pense que quand vous exposez votre travail au monde extérieur, vous devez vous blinder. Si vous êtes trop terrifié (et ne vous méprenez pas, nous sommes tous terrifiés), vous ne sortez rien. Une fois publié, ça ne vous appartient plus vraiment. Si vous ne voulez pas être critiqué, alors n'imprimez rien et gardez tout pour vous !

Ça ne vous tenterait pas de faire encore plus de choses dans les comics ?
Non, non. J'aime écrire. Je dessine un peu, mais je suis meilleur à l'écriture.

Qui sait ? Vous devriez peut-être essayer...
J'ai essayé, croyez-moi ! (rires). Certains sont sur Internet, allez-les voir, ils sont hideux !

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky

Personnages secondaires, futurs membres de la Justice League, l'auteur y pensait déjà depuis les prémices de son Green Arrow ou d'Identity Crisis. Une technique qui a depuis fait école chez DC...



DAREDEVIL SELON BENDIS'

SI KEVIN SMITH ET JOE QUESADA ONT PERMIS À DAREDEVIL DE FINIR LES ANNÉES 90 EN BEAUTÉ, BRIAN MICHAEL BENDIS EST CELUI QUI L'A FAIT ENTRER DANS LE 21ÈME SIÈCLE, AVANT DE RÉCEMMENT TRANSMETTRE LE FLAMBEAU À ED BRUBAKER. LES LECTEURS VF DÉCOUVRIRONT EN 2007 LA FIN DU RÈGNE BENDIS, TANDIS QUE LES AMATEURS DE VO SE RÉGALENT DÉJÀ DE CELUI DE BRUBAKER. MAIS IL EN EST OÙ, DAREDEVIL, DANS TOUT ÇA ? RETOUR SUR SIX ANNÉES QUI ONT SECOUÉ LE HÉROS ET LA SÉRIE...

C'est par le flanc que Brian Michael Bendis est arrivé dans l'univers du héros aveugle, avec la mini-série **Daredevil : Ninja**, publiée aux USA à partir de décembre 2000. À l'époque, la situation est simple : la série mensuelle de Daredevil est devenue un vrai cauchemar en termes de planning, après des retards accumulés tout particulièrement lors des arcs dessinés par Joe Quesada. Pour occuper le terrain, il convient donc de publier quelques mini-séries comme **Daredevil/Spider-Man** et ce **DD : Ninja**, qui joue sur l'ambiance parfois « asiatisante » du héros, friand d'arts martiaux. Bendis est aujourd'hui le premier à dire que ses débuts n'étaient pas forcément des plus inspirés. Il serait tentant de penser que c'est cependant un casting suffisant pour lui obtenir le poste de scénariste de Daredevil quelques mois plus tard. Il n'en est rien : là aussi, si les retards propres à la série mensuelle feront que son premier arc ne paraîtra qu'à la mi-2001, **Daredevil vol.2 #16**, premier épisode à le voir arriver à bord, était sollicité dès la fin 2000. En fait, il aurait dû normalement paraître à quelques semaines d'intervalle de **DD : Ninja**. Pas de « casting » qui tienne, Bendis a été amené dans la maison Marvel par son collègue et ami David Mack, et vient de lancer **Ultimate Spider-Man#1**, qui, on aurait tendance à l'oublier, est un succès surprise à l'époque. Le titre Ultimate de Bendis, sous-estimé par les revendeurs, débute modestement quinzième des ventes (54 400 exemplaires). En quelques semaines, le titre doublera ses ventes. Et le duo formé par Bendis et le dessinateur Mark Bagley instaurera une cadence de métronome au rythme de parution du magazine. S'il est certain que c'est avant tout l'amitié entre Mack et Bendis qui permet l'arrivée de ce dernier sur Daredevil, sa capacité au succès et à un travail régulier sont sans doute des éléments qui ont également pesé dans la balance. Car en se replaçant dans le contexte de l'an 2000, il y a un peu le feu à la maison : Daredevil, redevenu populaire grâce à la relance de sa série par Quesada et Smith, doit maintenant trouver une équipe créative qui maintiendra le cap, stabilisera le titre et, idéalement, ses ventes. Il a le profil du poste, mais reste à convaincre...

FRICASSÉE DE GRENOUILLE

Au début, Bendis ne signe que pour un arc (« *Wake Up* », **Daredevil v.2 #16-19**), illustré par Mack. On peut y voir un hommage appuyé à **Moon Knight #26** (1982), épisode dessiné par Bill Sienkewicz dans lequel le rapport à la violence

d'un des personnages était symbolisé par des gribouillages d'enfants. *Wake Up*, avec une technique narrative similaire, va raconter l'histoire d'un jeune garçon malmené par son père, l'un des ennemis de Daredevil, le bondissant Leap-Frog. Mais c'est le début d'une sorte de malentendu entre Bendis et une partie de ses lecteurs. En effet, s'il est vrai qu'à la base, Leap-Frog est un vieil ennemi de DD remontant aux années 60, on l'a vu entre-temps dans différents comics en tant qu'ex-criminel repenti, s'occupant d'un fils adulte maladroit et comique voulant devenir super-héros. Rien à voir avec le personnage décrit par Bendis, qui maltraite un fils bien plus jeune que celui vu dans les autres épisodes... L'erreur n'est pas titanesque (qui n'en fait pas ? Stan Lee lui-même a parfois rebaptisé Hulk en « Bob Banner »), et il aurait suffi d'expliquer par la suite que le costume du premier Leap-Frog avait atterri dans les mains d'un second criminel, lui aussi père de famille. Ajoutée au fait que Bendis est à l'époque avant tout considéré comme un auteur « indé », que son récent Ultimate Spider-Man est un pied-de-nez à une continuité devenue trop lourde, la petite erreur de Leap-Frog va prendre une mauvaise tournure. Elle va valoir à Bendis la réputation de se moquer de la continuité comme de sa première chemise. Et comme en plus, à l'époque, il y a discussion entre les fans pour savoir si Daredevil, paraissant au sein du label Marvel Knights, est un titre à prendre dans la continuité normale ou pas, l'ombre de Leap-Frog planera quelques temps sur le Daredevil de Bendis... qui n'a pas encore gagné ses galons de scénariste régulier de la série.

BAS LES MASQUES

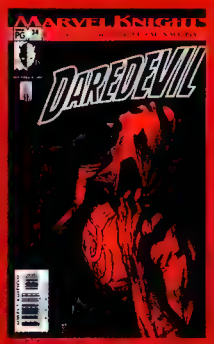
Pour l'heure, Marvel en est encore à voir Daredevil comme une série qui fonctionne par arc, et sur laquelle il faut réinventer la poudre à chaque nouvelle histoire. À partir de Daredevil #21, Bob Gale (ex-scénariste de Batman et des films Retour Vers Le Futur), revient à une définition plus Silver Age du personnage. Le choix de Phil Winslade comme illustrateur (on aime ou on n'aime pas le style, le fait est qu'il n'a ni la touche « indy » d'un Mack, ni l'impact commercial d'un Quesada), montre qu'éditorialement, on cherche à gagner du temps. L'arc de Gale montre Daredevil poursuivit pour les dégâts occasionnés lors de ses batailles. Appelé à la barre, le héros risque alors d'être démasqué tout en se trouvant dans une position moralement problématique puisqu'il risque d'être obligé de mentir à la cour. Un admirateur de DD, rêvant d'avoir sa notoriété, se démasque de lui-même devant le juge en jurant qu'il est le seul et unique Daredevil. En quelques scènes, Gale vient de dresser un décor qui préfigure le règne de Bendis... Puis le range aussi sec en s'en sortant par cette pirouette. Est-ce à dire que Bendis n'a fait que suivre les pas de Gale ? Certainement pas...

NOUVEAUX LOCATAIRES

Arrive Daredevil vol.2 #26 et Brian Michael Bendis est finalement instauré seul maître à bord de la série, rejoint par Alex Maleev pour les dessins. « *Underboss* », l'histoire entamée dans cet épisode s'appuie sur plusieurs choses, à commencer par le fait que, depuis les années 80 et le passage de Frank Miller (en particulier lors de la saga Born Again), la pègre a accès à l'identité de Daredevil mais préfère ne pas exploiter cette information pour une question d'honneur. Le Caïd, l'ennemi majeur de Daredevil, se plaît plutôt à jouer au chat et à la souris avec lui. Mais le Caïd correspond à une description datée de la Mafia, largement voisine de Marlon Brando dans Le Parrain. Les malfrats de Bendis sont des braqueurs, des gangsters modernes qui ne font pas dans la dentelle et font un bras d'honneur à... l'honneur ! Au passage, Bendis transforme le fils du Caïd en pleutre dépressif alors que quelques années auparavant, on l'avait surtout vu, dans les séries liées à Spider-Man, comme le très violent Bloodrose, une sorte de Punisher éliminant la pègre de l'intérieur. Cette « inversion de tempérament » donnera du grain à moudre à ceux qui ne se sont toujours pas remis de l'erreur de "Leap-Frog". L'identité de Daredevil en tant que Matt Murdock devient un secret de polichinelle et s'ébruite vers les médias et le FBI. Que la question de l'identité soit soulevée juste après Gale peut sembler curieux, mais il n'est pas certain que pour des questions de planning de production, Bendis en ait eu connaissance en écrivant cette histoire. Il ne fera jamais directement référence aux éléments de Gale (le procès, le faux Daredevil ou même un personnage d'enquêtrice que Gale avait ajouté à l'étude de Matt Murdock et Foggy Nelson). Et surtout, là où Gale avait rapidement mis fin à son histoire, Bendis, lui, se garde bien d'écrire le point final à cette histoire d'identité ébruitée. Au contraire, il se lance dans une histoire où le secret est révélé sans l'être complètement. Les médias s'en emparent mais ne peuvent rien prouver et Daredevil se retrouve alors dans une situation mi-figue mi-raisin où une bonne partie de l'opinion publique sait, ou du moins se doute, de ce qu'il est... Ceux qui trouveront la situation trop abstraite pourront toujours noter que la réalité dépasse souvent la fiction. Prenons pour exemple l'histoire réelle d'O.J Simpson, ex-footballeur américain jugé puis innocenté pour le double meurtre de son épouse et de l'amant de celle-ci. Il a tenté de sortir un livre intitulé "Si je l'avais fait", sorte de vrai-faux aveu provocateur. La vraie réussite du run de Bendis est donc cette manière de titiller à la fois son personnage et ses lecteurs, sans que la résolution de l'affaire ne soit servie en quelques pages.

CRISE D'IDENTITÉ

C'est que Daredevil, au-delà d'un héros habillé comme un diable, c'est aussi et surtout l'histoire de Matt Murdock, célèbre avocat new-yorkais. D'ailleurs, les apparitions du personnage en costume vont se raréfier, au bénéfice de sa vie civile. Bendis va dresser un portrait au vitriol des médias et des institutions, motivés uniquement par le buzz et la rumeur... La question n'est pas, au contraire de nombreux autres cas du même genre, de démasquer Daredevil, mais de prouver que Matt Murdock est le héros. C'est une situation qui n'aurait été possible que sur une ou deux autres séries (Batman, Iron Man...), là où l'alter-ego civil des héros a un poids médiatique qui dépasse celui du masque. Et encore, même ainsi, la chose ne reste pas facile. D'ailleurs, une fois défoncé ce tabou de l'identité secrète de Daredevil, Marvel ne cachera pas qu'elle entend bien exporter cette réussite sur les autres séries. Bill Jemas, alors « publisher » de la firme, répète à qui veut l'entendre que les costumes et les identités secrètes ne sont plus une nécessité et qu'elles seront rapidement une chose du passé. L'exemple d'Iron Man, quelques mois plus tard, vient pourtant temporiser ce bel élan de confiance : dans un scénario de Mike Grell, Tony



Stark est obligé de se transformer en Iron Man devant les médias pour... sauver un chiot ! Cette pantomime décevante vient démontrer qu'en fin de compte, peut importe la révélation de l'identité. L'intéressant, dans l'affaire, c'est la manière d'y arriver. Bendis et Maleev vont alors prendre la route touristique et jouer avec les situations...

CAÏD À LA PLACE DU CAÏD

Trois événements viendront coup sur coup marquer la vie de Daredevil. D'abord, Matt va assister à la chute du Tigre Blanc. Cette mort prendra des signes de présages de ce qui l'attend s'il est définitivement démasqué. Bendis écopera au passage d'une nouvelle mini-polémique. Même s'il n'était pas apparu depuis un quart de siècle, il restait malgré tout quelques fans au Tigre Blanc, qui accuseront après coup Bendis d'avoir ruiné le personnage. Mais il se trouve surtout que le Tigre Blanc avait été l'une des premières créations du jeune George Pérez. À l'époque, celui-ci trouvait qu'il n'y avait pas assez de héros portoricains. Avec la mort du Tigre, c'est carrément le seul héros Marvel de cette communauté qui disparaît. Le deuxième événement est plus marquant pour l'intérieur de la série : lassé du jeu du chat et de la souris cité précédemment, Daredevil règle son compte au Caïd au cours d'une bataille qui n'a rien (mais c'est volontaire), de grand ou de noble. Les deux ennemis s'affrontent comme deux brutes au fond d'une rue, achevant de débarrasser leur relation du vernis romanesque qu'elle avait jusque-là. À l'issue du combat, Murdock se démasque devant un groupe de criminels. C'est une démonstration de pouvoir. Il vient de battre leur chef et se proclame alors nouveau Caïd de la Hell's Kitchen, le quartier chaud de New York. La seule réelle lacune qu'on pourra trouver au run de Bendis se situe immédiatement après, à savoir qu'on ne retrouve le personnage de Murdock qu'au terme d'une ellipse, quelques mois plus tard, après que son nouveau rôle ait ramené la paix dans la Hell's Kitchen. Être Caïd, implique un certain nombre de compromis moraux... Que Bendis ne montrera pas. Dans l'ellipse, Murdock a également trouvé le temps de se marier avec une jeune aveugle « normale ». Il est important d'insister sur ce dernier point car les comics et l'industrie des loisirs en général a le don d'inventer des personnages aveugles compensant leur handicap par des dons plus ou moins fantaisistes. Daredevil lui-même est issu de ce cliché... cliché qui nous a par ailleurs donné des films comme **Seule Dans La Nuit** (avec Audrey Hepburn). Milla Murdock donc, la nouvelle épouse du héros, trouve son originalité dans sa normalité, alors que les compagnes de DD se sont toujours jusque-là débrouillées pour échapper à l'ordinaire : Karen Page (la secrétaire devenue porno-star, puis toxico), la Veuve Noire (espionne russe), Elektra (la fille de diplomate grec reconvertie en tueuse). Même la simplissime Heather McKenzie, lors des épisodes de Frank Miller, montrera une force de caractère qui lui permettra de s'enfoncer alors, armée, dans les bas-fonds. Milla, comme le combat Caïd/Daredevil, c'est une manière de tourner le dos au romanesque. Pour mieux entrer dans le Noir.

LA FIN DE L'ÂGE D'OR

« *Golden Age* », l'une des dernières saga du tandem Bendis/Maleev, est une manière de boucler la boucle. Entre-temps, ailleurs que dans **Daredevil**, Bendis a fendu l'armure. Le scénariste indy de 2000 est devenu l'un des auteurs les plus en vogue de Marvel. Quelques mois avant, on l'a vu faire appel à quelques détails du passé, comme par exemple le retour du mari de la Veuve Noire. Sans que ce soit une révolution, l'apparition de cet ex-Gardien Rouge marque l'existence d'un rapport avec le passé. « *Golden Age* » va parachever ce lien en expliquant l'historique de la pègre de New York et ses rapports avec les super-héros, remontant pour cela jusqu'en 1946. Au passage, Bendis utilise des héros comme le Défenseur, un personnage si mineur qu'il n'était pas apparu depuis la seconde Guerre Mondiale ! L'auteur supposé se prendre les pieds dans la continuité mentionne un héros seulement connu des experts. « *Golden Age* », c'est l'arc où tous les comptes sont réglés. Non seulement avec ceux qui lient un vieux gangster à Daredevil, mais aussi avec les critiques « de continuité » formulées à l'encontre de Bendis depuis le début de la série. Au passage, le scénarise crée une nouvelle Tigre Blanc (ou Tigresse Blanche ?) pour représenter, après coup, la minorité portoricaine chez Marvel. En signe de paix, George Pérez dessine même le futur costume de l'héroïne. Ne reste qu'un arc, ultime, qui donne tout son sens au passage de Bendis/Maleev sur la série, celui où l'on sait si Murdock est, finalement, démasqué ou pas.

PASSAGE DE FLAMBEAU

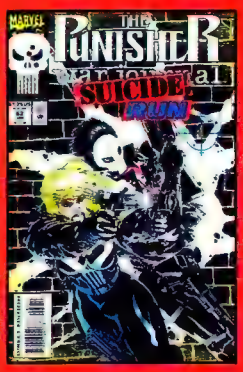
Sans rien éventer (par égard envers les lecteurs VF qui ne les liront que dans quelques temps), on peut dire que la transition entre Bendis et Brubaker est quasiment organique, tant l'histoire du second se nourrit de la conclusion du premier. Mieux, les ventes de Daredevil qui étaient un peu retombées aux USA passé le **#50** (Marvel avait jugé opportun de saucissonner dans la série une mini-série consacrée à Echo, par David Mack, où DD apparaissait peu), sont depuis en progression. Quand Brubaker reprend **Daredevil** (désormais illustré par Michael Lark), le héros est au fond du trou. En un épisode, le scénariste a imprimé sa marque et les quatre ou cinq numéros suivants viennent tour à tour avec leur cliffhanger démontrer qu'on n'avait pas fait le tour des situations possibles. Tandis que le ton Bendis s'inspirait de polars, celui de Brubaker renvoie à une tradition littéraire plus ancienne (il y a du Edmond Dantès dans le Matt Murdock de Brubaker). La problématique qui se posait à Marvel au moment de donner la série à Bendis semble définitivement éloignée. Ce dernier vient de signer un des runs les plus massifs de la série : il faut remonter à la fin des années 80 et à Ann Nocenti pour trouver un auteur resté si longtemps sur le titre. La qualité de la transmission entre Bendis et Brubaker démontre également que le personnage, sous son aspect moderne, sait garder sa saveur au-delà des auteurs. Quant à savoir si Brubaker restera aussi longtemps que Bendis, il est bien trop tôt pour y répondre, mais c'est une éventualité qui n'a rien d'effrayant !

Zemo

LADY PUNISHER

Les femmes sont peu dans l'univers du Punisher. Alors, une héroïne qui s'impose au point de remplacer Frank Castle dans sa propre série et de lorgner vers le cinéma et la TV, ça se remarque !

Dans l'univers du Punisher, les personnages récurrents sont rares. Ceux qui, au final, en réchappent, font partie d'une élite encore plus restreinte. Dans ces conditions, il n'est pas évident pour Frank Castle de rencontrer des personnes du sexe opposé. Pourtant, l'alchimie est immédiate quand le héros rencontre Lynn Michaels dans les pages de **Punisher War Zone #7** (1992, inédit VF). Tous deux se croisent dans un parc. Le Punisher la prend d'abord pour une promeneuse, inconsciente de faire son jogging dans les bois alors qu'un violeur y sévit. Mais très vite, il découvre qu'elle est en fait policière qui, lassée des méthodes traditionnelles, a décidé de jouer les appâts pour attirer le violeur en question. Lynn est loin d'être idiote, même si ce fut la première impression de Castle, et se révèle être une fine limière particulièrement compétente. Mais la pègre pense que Lynn est une co-équipière du Punisher, alors qu'il n'en est rien. Un assassin est donc envoyé pour abattre la belle, sauvée in extremis par l'intervention de Frank Castle. Du coup, Lynn embrasse le justicier (d'ailleurs, il est induit que les choses ne s'arrêtent pas à un simple baiser). Par la suite, elle devient un peu son contact au sein des forces de police lorsque Castle a besoin d'accéder à un dossier en cours. Elle a même, signe de confiance ultime de la part de Castle, accès aux entrepôts du justicier, qui renferment armes et fourgons blindés... Lynn Michaels s'impose donc comme quelqu'un d'assez compétent dans l'univers du Punisher. Mais cela n'est pas sans lui poser de souci moral car elle est consciente de « franchir la ligne » à chaque fois qu'elle aide le Punisher. En même temps, si l'on se reporte à sa manière non-conventionnelle d'arrêter les violeurs, il est certain qu'elle avait déjà pris les devants pour ça. Comme en parallèle elle est de plus en plus dégoûtée du système judiciaire, elle finit par démissionner de la police.



Au même moment, Frank Castle est porté disparu, considéré comme mort après une explosion. Connaissant ses méthodes, Lynn décide de prendre la relève et devient le nouveau Punisher (**Punisher War Journal #62**, 1994, inédit VF). Pendant plusieurs mois, PWJ est alors consacré aux aventures de la jeune femme, surnommée « Lady Punisher » par Marvel. Parallèlement, un obscur groupuscule, VIGIL, décide de se débarrasser de tous les justiciers urbains. Lynn s'allie alors avec un autre imitateur de Frank Castle, Payback (qui porte un costume semblable au Punisher, avec en plus une sorte de masque de paintall). À un moment, les agents de VIGIL mettent la main sur le journal de guerre de Frank Castle, bourré de précieux renseignements. Lynn le leur reprend... Et découvre qu'elle n'y est pas mentionnée ! La déception est grande pour l'héroïne, qui se faisait une autre idée de ses rapports avec Castle (en fait, on apprendra plus tard que le vrai Punisher avait justement pris la précaution de ne pas tout noter dans son journal, de peur de la mettre en danger). Lynn, échaudée, décide de lever le pied, de s'éloigner de Castle. Car, vous l'aviez deviné, ce dernier n'était pas vraiment mort et reprend vite sa place. Lynn et Payback décident donc de se retirer de cette activité un peu trop dangereuse et partent vivre dans une ferme du Wisconsin. C'est là qu'on la voit pour la dernière fois, en 1995, dans l'ultime épisode (**#80**) de **War Journal**. Même si la carrière de Lynn Michaels en tant que Lady Punisher n'a jamais été traduite, elle a failli avoir une importance bien plus grande dans la mythologie de son modèle.

Au début des années 90, le réseau de télévision NBC avait proposé à Marvel de faire une série TV Punisher à la condition expresse qu'il s'agisse d'une femme, et qui aurait beaucoup de sex-appeal. Les producteurs de ciné, déçus du premier film Punisher (celui avec Dolph Lundgren), ne demandaient pas mieux qu'un changement de sexe similaire. Il n'est pas certain que Chuck Dixon créa Lynn spécialement à cet effet. Mais il est certain que ce sont ces demandes audio-visuelles qui sont à la base de son évolution en Lady Punisher. Et comme ni le film, ni la série, ne virent le jour, Lynn alla rejoindre les autres héros oubliés dans les limbes... Ou dans le Wisconsin, c'est pareil.

Xavier Fournier

JOHN WATSON

JOHN WATSON NE S'EMMÊLE PAS LES PINCEAUX ! PEINTRE RECHERCHÉ POUR SES COUVERTURES, IL A AUSSI BIEN ILLUSTRÉ LES UNIVERS DE DC QUE, PLUS RÉCEMMENT, CEUX DE MARVEL. LA JUSTICE SOCIETY, HAWKMAN, LES X-MEN OU SON OF M, NE SONT QUE QUELQUES UNES DES SÉRIES QU'IL A VISITÉ. ENTRE DEUX COMMANDES ? IL S'AMUSE À REMPLIR SON PORTFOLIO DE HÉROS QU'ON NE LUI A PAS ENCORE DEMANDÉ. ADMIREZ !

© Marvel characters, Inc.

JOHN WATSON

LE RETOUR DU LÉZARD

"Une pièce de mon portfolio. Je l'ai réalisée il y a quelques années, à l'époque où je travaillais sur les couvertures d'Hawkman. C'est ma plus belle peinture ! J'ai réussi à me décoincer pour cette image et utiliser ainsi de nouvelles techniques. J'ai vraiment essayé de me rapprocher de la manière de peindre de Norman Rockwell. Il y a un joli contraste entre le mur de briques, les gravats et la luminosité du costume de Spidey. Le design est simple mais efficace. L'expression du personnage résume tout à fait la journée de Peter Parker. L'idée m'est venue car je voulais essayer d'aborder Spider-Man combattant ses ennemis d'une manière différente. J'ai finalement supprimé tous les vilains ! J'espère pouvoir repeindre comme ça à nouveau !"

© Marvel characters, Inc.

JOHN WATSON

L'ÉPOUVANTAIL

"À l'origine, cela devait être une image de Batman et de l'Épouvantail, mais développée un peu différemment. Une autre pièce de mon portfolio, une autre chance d'expérimenter ! Le garçon au ballon est la clé de cette image. Sans l'expression de son visage, la peinture tombe en désuétude. J'aime le sentiment de paix qui émane de l'immensité du paysage et qui compense le frisson d'horreur qu'éprouve le garçon découvrant que l'épouvantail l'observe. J'ai utilisé des cultures au premier plan pour donner une sensation de claustrophobie. Ainsi, malgré tout l'espace devant lui, le garçon semble être piégé par l'épouvantail.
J'ai pris de nombreuses photos de champs et de barrières afin d'avoir de bonnes références pour cette illustration."

© DC Comics, Inc.

JOHN WATSON

SON OF M #3

"Cette pièce a une forte composition. En général, mes compos ne sont pas terribles, donc c'est un agréable changement ! J'ai dû utiliser beaucoup de couleurs car celles des personnages et de leurs costumes ressortent beaucoup, sauf dans le cas de Pietro. Dans cette image, j'ai voulu capturer le fait que la scène se passe à l'intérieur, sous le dôme de la lune. Je crois avoir réussi, malgré le feuillage au sol. La brillance du costume de Pietro accentue son anatomie. Son visage traduit la peur et la panique tandis que les plantes l'entourent."

© Marvel characters, Inc.

LES PINCEAUX DU CŒUR

TOUT LE MONDE N'A PAS LA CHANCE D'ÊTRE UN SUPER-HÉROS. CEUX QUI LES CRÉENT, LES DESSINENT ET SCÉNARISENT LEURS AVENTURES, NE SONT PAS TOUJOURS PROTÉGÉS PAR LES ALÉAS DE LA VIE. DEPUIS BIENTÔT SIX ANS, "THE HERO INITIATIVE" RÉCOLTE DE L'ARGENT AFIN DE DÉVELOPPER UN FOND DE SOLIDARITÉ À DESTINATION DE CES PIONNIERS DES COMICS. COUP DE PROJECTEUR SUR UN ORGANISME ATYPIQUE.

D'où viennent les super héros ? De Gotham City, Krypton ou New-York ? OK, on vous l'accorde. Mais avant d'atterrir au sein de ces univers passionnants, tous sont nés de l'imagination et des coups de crayon d'artistes d'une autre époque. Des années 30 au 70's, les créateurs du Golden et du Silver Age ont été les artisans de personnages mythiques, comme Superman, Batman, ou encore Captain America. Tous ces héros nourrissent aujourd'hui de nouvelles histoires, laissant derrière eux, ceux qui les avaient lancés. Et qui n'en touchent pas toujours les bénéfices... Occupés à faire vivre ces mondes fictifs, Bill Finger ou Jerry Siegel, entre autres, se sont retrouvés dans le monde réel le bec dans l'eau. Sans assurance ni plan de retraite, ruinés, isolés et sans bouée de sauvetage. Comme leur héros en situation de crise...

SOCIÉTÉ DE JUSTICE ?

À l'aube de l'an 2000, plusieurs éditeurs s'interrogent sur le sort misérable accordé aux artistes du Golden Age. Jim McLauchlin en tête de front décide de réparer les dommages : « *J'ai eu cette idée en me basant sur le BAT (Baseball Assistance Team), un fond qui avait été créé par la Major League Baseball. Ils avaient réalisé que beaucoup d'anciens joueurs, qui avaient construit ce qu'est le baseball d'aujourd'hui, étaient dans le besoin. Cet exemple s'applique directement aux comics* ». Attrapant la balle au vol, McLauchlin et ses camarades décident de monter le premier organisme de charité à destination des artistes de comic-books. Soumis au gouvernement fédéral américain, leur projet est accepté en mars 2001. D'abord appelé A.C.T.O.R (A Commitment To Our Roots, soit « un engagement envers nos racines »), l'organisme opte finalement en septembre dernier pour un nom à l'impact immédiat pour l'oreille. Et qu'est ce qui pouvait être plus évocateur que... "The Hero Initiative" ?

Loin d'être une sécurité sociale qui redistribuerait ses fonds de manière régulière, Hero se décrit comme un « filet de sécurité » qui gère les priorités. « *Nous payons les loyers quand la personne est à 48h de l'expulsion, les factures d'électricité 24h avant que le courant ne soit coupé, et assurons les frais des opérations médicales désespérées qui ne sont pas couvertes par l'assurance maladie* » explique Jim McLauchlin. L'aide arrive donc quand l'état d'urgence est décrété mais aussi à plus long terme, lorsqu'il s'agit de se reconstruire personnellement : « *Certains viennent à nous parce qu'ils désirent travailler à nouveau. On passe des coups de fils, on prend des contacts dans l'industrie du comic et nous voyons s'il y a des projets pour eux* », explique Janine Bielski, la directrice du développement.

Des conditions strictes sont requises pour avoir accès à cette aide. Tout d'abord, il faut avoir exercé une activité artistique au sein de l'industrie des comics (auteur, dessinateur, encreur, coloriste ou lettreur), depuis au moins dix ans et ce, depuis le 1er janvier 1934. Ensuite, l'artiste doit prouver qu'il a vraiment besoin d'un soutien financier. En dehors de ces conditions, tous les créateurs de comic-books au niveau international peuvent y accéder. Pour gérer tous ces

Ci-dessous : George Pérez, un des membres de la Hero Initiative. Il donne de son temps (ainsi que des planches), pour aider ses pairs.

De nombreux artistes ont débuté dans le milieu en étant payés au lance-pierres. Sans contrat, ni plan de retraite, rien ne le leur permettait de se constituer une épargne ou d'accéder à la propriété. On se souvient d'ailleurs de Bill Finger, qui, dans les années 40, a co-créé Batman en contribuant à la force de caractère du personnage, à son style, et en scénarisant un tas d'histoires. Mais c'est Bob Kane, seul créateur officiellement reconnu, qui touchera les royalties auprès de DC. Bill Finger n'obtiendra jamais son dû et son nom n'apparaîtra pas sur les numéros publiés entre les 40's et 50's... Il est mort dans un motel, en pleine misère. Bien sûr aujourd'hui, les contrats sont bétonnés et les artistes savent comment ne pas se faire avoir. Mais, à l'époque, beaucoup se font souffler leurs droits d'auteurs et ne réagissent pas à temps. Au moindre pépin médical ou financier, c'est un risque en plus de se retrouver en situation d'isolement progressif. C'est l'un des problèmes majeurs auxquels « Hero » a été confronté dès le départ. Comment trouver ceux qui ont besoin d'aide avant qu'il ne soit trop tard ? Un nombre important de ces vétérans s'éloignent du monde des comics ou disparaissent sans que quiconque ne sache où les trouver.

cas particuliers, trois bureaux de dirigeants se partagent la tâche. Tous sont constitués de fans ou d'acteurs de l'industrie. Des gens comme John Romita Sr, Joe Quesada, Dick Giordiano ou George Pérez, sont bien sûr des vétérans. Au comité de récolte des fonds, les membres ont pour mission de trouver l'argent nécessaire et mettre en place des événements afin de rassembler le plus de monde possible. Quant au comité de distribution, il décide des priorités et de la manière d'utiliser au mieux cet argent. Si le dossier d'un artiste remplit les critères, il est soumis au vote des sept membres.

DU TALENT À LA CHUTE

En France, notre sécurité sociale est plus avantageuse que le système américain. Elle permet de donner à ceux qui exercent une activité artistique, le statut social d'artiste-auteur. Ce qui est relativement avantageux puisque l'artiste relève du régime général de la sécurité sociale. Et les droits d'auteurs sont plus protégés, assurant aux créateurs de meilleures conditions. Aux États-unis, l'assurance maladie n'est pas obligatoire et la majorité des américains sont couverts par un régime d'assurance privée. Dans la plupart des cas, c'est l'entreprise qui le finance. Sans elle, la totalité des soins médicaux est à la charge du malade. De même, il n'est pas obligatoire pour un employeur de proposer un plan de retraite. Voilà peut-être pourquoi des fondations de charité comme « Hero » ont été créées. En faisant savoir que talent ne rime pas avec gratitude. Certains choisissent d'ailleurs de sortir de l'anonymat pour en parler.

Bill Messner-Loebs illustre parfaitement cette spirale infernale. Tombé dans un gouffre financier, ce créateur (ancien scénariste de Flash, Wonder Woman, The Maxx...), perd rapidement sa maison et finit par atterrir dans la rue, en compagnie de son épouse, gravement malade. À la fin 2001, Hero Intiative entend parler de son cas et lui donne de quoi relever la pente. Malheureusement, cette histoire est loin d'être un cas isolé et arrive trop tard pour des auteurs depuis longtemps disparus (cf. CB#6 qui relatait le cas de Jerry Siegel, le créateur de Superman.)

TOUS À LA RESCOUSSE

Pour avertir et pallier à ces situations désespérées, Hero Initiative a développé une sorte de réseau d'entraide dans laquelle artistes et fans sont les piliers. « *Même si ce n'est pas le but principal, la nature même de Hero crée un réseau d'artistes et de fans, tous désireux de montrer leur soutien aux artistes qui ont ouvert la voie* », souligne Michael Kelleher, illustrateur fraîchement acquis à la cause de Hero.

Donner et recevoir, voilà le credo de l'association. Produits dérivés, articles en édition limitée, hardcover, comics collector... Sans vous en rendre compte, vous aussi avez peut-être contribué à la cause ! À côté de l'aspect marketing, l'organisme organise des événements permettant aux fans de participer matériellement, mais aussi bénévolement. Quant aux artistes, ils se prêtent aussi au jeu. « *La majorité des artistes sont dévoués à cette cause, tous veulent que l'on continue* », raconte Janine Bielski. À côté des dédicaces au sein des conventions, des concours et des rencontres au sommet avec de grands artistes, les donations d'art constituent aussi une participation importante. En septembre dernier, Michael Kelleher a reversé tous les gains reçus de ses reproductions lors du Marvel Reproductions Masterworks : « *Cette exposition a été phénoménale ! Nous avons eu des centaines de visiteurs et nous avons déjà des plans pour organiser un autre show avec encore plus d'artwork.* »

Depuis ses débuts, The Hero Initiative a alloué près de 230 000 $, à environ quarante artistes. Une belle revanche pour ceux qui n'ont pas pu en profiter. Alors... qui peut encore dire que les super-héros n'existent pas ?

Raphaëlle Raux-Moreau

www.actorfund.com

INTERVIEW ■ MIKE AVON ŒMING

DES SOURIS ET DES MYTHES

N'ALLEZ PAS DIRE À MIKE AVON OEMING QU'IL TRAVAILLE TROP. IL VOUS RÉPONDRA QUE C'EST SON RYTHME NORMAL. ET POURTANT... AVEC DEUX SÉRIES CHEZ DYNAMITE, UNE CHEZ MARVEL ET DEUX OU TROIS CREATOR OWNED TELS QUE POWERS... UN AUTRE AURAIT DÉJÀ DÉCLARÉ FORFAIT! MAIS MIKE CONSACRE SA VIE AUX COMICS (SCÉNARII ET DESSINS, SVP !), ET INVITE MÊME LES LECTEURS DE COMIC BOX À S'INSCRIRE SUR SON SITE ET LUI ÉCRIRE (OEMING@AOL.COM) AFIN D'ÉCHANGER QUELQUES IDÉES. RENCONTRE AVEC UN CRÉATEUR MONTÉ SUR RESSORT...

REPÈRES

› Base d'opération :
Trenton, New Jersey

› Ses séries phares :
Scénariste :
- Bastard Samurai (2002)
- Thor (2004)
- Red Sonja (2005)
- Stormbreaker : The saga of Beta Ray Bill (2005)
- Ares (2006)
- Omega Flight (2007)

Dessinateur
- Judge Dredd (1994)
- Powers (depuis 2000)
- B.P.R.D. (2003)
- Six (2004)

Vous avez commencé à travailler dans l'industrie à l'âge de 14 ans, en tant qu'encreur. Nous pensions que les derniers artistes à avoir commencé si jeunes étaient John Romita Jr et les frères Kubert. Était-ce légal de travailler si tôt ?
Bonne question ! Probablement pas. Mais je n'étais engagé que par courrier et je ne parlais aux éditeurs que par téléphone. Ils ne devaient donc pas savoir que j'étais si jeune ! (rires).

Actuellement, vous êtes le dessinateur de votre co-création Powers, le scénariste de Red Sonja, vous allez bientôt vous lancer dans la nouvelle série Marvel Omega Flight et vous écrivez de temps à autre des mini-séries. Beaucoup de scénaristes arrivent à écrire plusieurs comics mensuels mais vous, vous dessinez une série en plus de tous vos travaux d'écriture !
Beaucoup, beaucoup de travail ! Je ne m'arrête jamais, je n'arrive pas à ralentir ne serait-ce qu'une minute pour me rafraîchir. Je me lève tôt et dès 9h30, je suis soit devant ma planche à dessin soit en train d'écrire. Parfois, je vais chercher mon fils à l'école. Sinon, je passe un peu de temps à jouer et m'amuser avec lui quand il rentre. Puis je retourne bosser jusqu'à l'heure du dîner. Et après dîner, je retourne travailler encore. Malgré tout ce temps de travail, j'arrive à trouver quelques moments à passer en famille. Ma vie n'est pas si difficile que ça. De plus, je ne joue pas aux jeux vidéo et ne regarde pratiquement jamais la télé, ça aide pour avoir du temps libre !

Dans les années 90, des gars comme vous ou Phil Hester auraient probablement été perçus comme des artistes pour cartoon et auraient été restreints aux adaptations de séries animées comme Justice League Unlimited. Êtes-vous d'accord sur le fait que l'industrie du comic a aujourd'hui une plus large palette de style ? Savez-vous pourquoi ?
Il y a une plus grande acceptation, mais pas autant qu'on pourrait le croire. Encore aujourd'hui, je ne peux dessiner que des projets spéciaux ou bizarres chez Marvel. Les gens sont encore "effrayés". C'est idiot pourtant. Une série comme **Powers** se vend à 30 000 exemplaires et les éditeurs hésitent toujours à tenter leur chance avec un style graphique comme le mien ! Tout est une question d'exécution. Je pense également que beaucoup de choses peuvent être dites plus facilement avec un style simple, "cartoony", plutôt qu'avec un style très réaliste. Mais ce n'est que mon avis, je peux me tromper.

Vous avez fait de l'encrage, à présent, vous dessinez et vous scénarisez des comic-books. Comment voyez-vous votre travail ? Vous vous considérez avant tout comme un artiste ou un scénariste ? Ou considérez-vous votre travail comme un puzzle, un mélange de créativité, sans aucune limite particulière ?
Je suis un conteur d'histoires. Les dessins et les mots me servent d'extension qui racontent mon histoire. Dessiner ou écrire, ça n'a pas d'importance pour moi, je ressens la même chose. Je me considère en premier lieu comme un conteur, puis comme un artiste, et enfin comme un scénariste.

Avec votre comparse, Brian Michael Bendis, vous allez bientôt publier le numéro 21 de Powers Volume II. Quand vous avez commencé la série (le premier volume), pensiez-vous que le comic existerait encore aujourd'hui ?
Non, pas du tout. Je pensais que nous arriverions à faire un run de cinquante numéros tout au plus. À présent, je ne sais pas où nous allons nous arrêter. Il y a peu de temps, j'ai cru que nous allions stopper au cours de l'année, mais maintenant, le titre a encore un grand avenir devant lui ! En ce qui me concerne, la série n'a jamais été aussi fraîche ! Je crois que Brian écrit simplement comme il l'a toujours fait. Nous ne parlons plus vraiment des histoires en avance, nous les faisons par habitude. Je pense qu'il ne sait même pas où l'on va !

Powers est l'une de ces séries qui se lit très bien au format TPB. Pensez-vous que Powers ou les autres comic-books continueront à sortir sous le format « classique » quand de plus en plus de lecteurs préfèrent lire des arcs complets ?
Powers a son format et je ne crois pas que nous allons changer le format pour le marché. Mais c'est vrai qu'il se lit mieux en TPB, n'est-ce pas ? Ce que la plupart des gens aiment dans le format fascicule, c'est ce courrier des lecteurs un peu dingue !

Vous avez orchestré le relaunch de Red Sonja pour Dynamite. C'est actuellement l'une des meilleures ventes sur le marché, hors séries Marvel et DC. Êtes-vous fan de la Red Sonja des années 70 de chez Marvel ?
Non, tout simplement parce que j'étais trop jeune à cette époque. J'en ai lu beaucoup durant la fin des années 90, quand je me suis plongé dans le travail de John Buscema. Il est étonnant, spécialement quand

Ci-dessus : Red Sonja sur laquelle Mike Oeming n'est que scénariste, ce qui ne l'empêche nullement de croquer la belle rousse. Ci-dessous : Thor, dont il a écrit la fin et Omega Flight, une des grosse séries de Marvel en 2007.

il est encré par Tom Palmer ou quand il s'encre lui-même. C'était excellent. C'est un honneur de travailler sur l'enfant de Robert E. Howard et Roy Thomas.

Et comment avez-vous abordé la série ? Vouliez-vous faire un « Ultimate Red Sonja » ?
Nous voulions jouer sur les clichés. Prenez ce que vous connaissez de Sonja et de son univers, prenez tout ce que vous pensez savoir de la série et secouez tout ça ! Pour moi, Sonja n'est pas qu'un simple personnage d'heroic-fantasy. C'est un très bon personnage et l'on peut raconter beaucoup d'histoires sur elle.

Vous avez eu la lourde tâche de tuer Thor dans sa propre série. C'est rare de pouvoir tuer un personnage classique du Silver Age. Était-ce un exercice difficile ? Vous êtes-vous censuré de peur de ne pouvoir le faire revenir un jour ? Ou bien était-il mort « pour de bon » à vos yeux ?
Pour moi, cela devait être la vraie fin de Thor. Je savais qu'ils le ramèneraient, j'avais donc laissé la place pour cette option. Je ne lui ai pas fait sauter la tête par le Punisher ou quelque chose dans ce genre-là. C'était un honneur de faire partie de cet événement. J'ai été content de pouvoir trouver une fin pour Thor en relation avec ses origines, Odin le renvoyant sur Terre pour empêcher Ragnarok et tout ça.

Après la fin de Thor, vous avez écrit deux mini-séries liées aux « dieux » (Beta-Ray-Bill et Ares). N'est-ce pas un peu intimidant de travailler sur ces deux personnages secondaires quand le héros principal est tombé ? Si Marvel pensait que Thor ne vendait pas assez pour continuer la série, quelles chances (et quels objectifs) avaient Beta-Ray-Bill et Ares ?
Non, ce n'était pas intimidant du tout !! En réalité, il y avait beaucoup moins de pression et plus de liberté sur un projet comme **Ares**. C'était en dehors des « projecteurs ». Je pouvais faire ce que je voulais, l'éditeur vérifiant seulement que la série gardait son sens et que je ne faisais pas n'importe quoi ! Sur des plus gros comics comme **Thor** ou **Omega Flight,** il y a beaucoup de monde aux fourneaux, c'est donc plus difficile. Avec **Beta-Ray-Bill**, j'ai essayé de l'intégrer à nouveau dans l'univers Marvel, qu'il cesse d'être qu'un simple personnage amusant. J'espère avoir réussi. Pour Ares, je suis sûr d'avoir réussi mon coup, c'est un Vengeur à présent !

Justement, c'était un perso vraiment très mineur avant que vous ne vous occupiez de lui, tout au plus un ennemi d'Hercule. Et le voilà qui arrive dans une des équipes majeures de l'éditeur, grâce à vos changements...
C'est magnifique. Ça signifie que je n'ai pas juste fait mon boulot, mais que je l'ai très bien fait. C'est sur cela que j'aimerais me concentrer chez Marvel. J'aime prendre un personnage de seconde ou troisième zone et faire quelque chose de spécial avec lui, reprendre une série mourante et lui greffer de la nouveauté, comme Frank Miller l'a fait sur **Daredevil**. C'était une série à l'agonie quand il l'a récupérée, il avait donc toute la liberté d'en faire ce qu'il voulait. C'est ce que j'espère pouvoir faire davantage dans le futur, bien que je n'arriverai jamais au niveau de Frank. C'est un modèle à suivre.

En même temps, n'est-ce pas une frustration de ne pas être reconnu comme le créateur, au sens premier du terme, de ce personnage ? Si vous aviez cette même mini-série en utilisant... disons le dieu mexicain de la guerre (qui n'existe pas chez Marvel), vous toucheriez plus de royalties, non ?
Eh bien, c'est pour ça que je fais beaucoup de séries «creator owned» comme **Hammer of the Gods** ou le futur **Mice Templar**. Travailler chez Marvel ou DC, c'est juste un boulot, la vraie créativité transparaît dans vos propres séries.

Hammer of Gods, Thor, Ares, Beta-Ray-Bill, Red Sonja et Highlander... Vous avez en plus récemment signé les designs d'une série de cartes consacrée au Seigneur des Anneaux. En fait, vous ne supportez pas les personnages mythologiques et d'heroic-fantasy, c'est ça ? (rires)
C'est mon pain quotidien, ça c'est sûr ! Mais j'aime aussi les séries policières et celles sur les arts martiaux.

Vu votre amour pour les barbares, les guerriers et les personnages mythologiques, ça ne vous tenterait pas de reprendre une série comme Namor ?
Bien sûr, ça serait super de travailler sur une telle série. J'aimerais bien voir si **Eternals** continuera après le départ de Gaiman. J'aimerais adapter ses **American Gods** dans une mini-série de douze numéros, quelque chose d'important pour laisser de l'espace à l'histoire. Neil, si tu m'écoutes... (rires).

Sans révéler trop de choses sur Civil War (la série n'étant publiée qu'à partir de mars en France), comment vous êtes-vous retrouvé sur Omega Flight ? Quelqu'un chez Marvel voulait relancer l'équipe de super-héros canadiens et a dit : « Appelons Oeming ! » ?
C'est presque ça. Brian Bendis et Mark Millar avaient parlé de ramener l'équipe juste après sa mort, et Brian savait que j'avais parlé à Marvel d'un projet **Alpha Flight** mais que j'avais reçu un « non » catégorique. Il y avait trop de problèmes avec **Alpha Flight**, trop d'histoires. Personne n'en voulait depuis la fin de la dernière série. Alors quand l'idée est venue de la relancer, Mark et Brian m'ont proposé, voire imposé. Je dois au moins une bière à Mark !

En fait, tous les membres d'Alpha Flight vus dans New Avengers sont morts, n'est-ce pas ? Avez-vous quand même réussi à en sauver un ou deux ou pas du tout ?
C'est Marvel comics... personne ne reste mort très longtemps, n'est-ce pas ? Je dirai qu'au moins un personnage sort vivant du numéro de **New Avengers**... Sasquatch !

Quel est votre but avec Omega Flight ? Ils sont à priori des personnages analogues ou du moins en relation avec Thor, Captain America et Spider-Woman. Sont-ils les New Avengers canadiens ?
Pas du tout. Pour tout dire, je ne suis pas le gars fan de super-héros. Mon but est de créer avec Omega Flight un nouvel élan dans le genre du comic de super-héros. Ça sera moins centré sur les combats et leurs adversaires, mais davantage sur la raison de ces combats et sur leurs ressentis face à cette vie. Mais pas d'inquiétude, il y aura de l'action tout le temps. J'espère juste pouvoir créer une réflexion importante d'un point de vue super-héroïque. Il y aura des questions de politique, sans que ça devienne un comic politique... et vous pouvez à coup sûr vous attendre à un angle très mythologique dans **Omega Flight**.

Pour parler de la composition de l'équipe, n'êtes-vous pas d'accord sur le fait que le problème principal de l'ancienne équipe n'était pas au sein de l'équipe mais à l'extérieur ? Une fois que vous avez une équipe au Canada, tout ce qu'ils peuvent faire c'est se battre contre des dieux Esquimaux ou des méchants dans la neige...

Non, le problème, c'est que nous sommes américains et nous pensons être au centre du monde. Citez-moi une grande série Marvel qui ne se soit pas déroulée aux USA, hein ? Écoutez, nous marchons en clamant : *"Nous sommes le plus grand pays de la planète !"* et nous finissons par croire en nos conneries. La plupart des américains ne veulent pas lire un comic qui ne parle pas d'une équipe américaine. Ce n'est pas une chose consciente mais c'est comme ça. **Excalibur** n'a jamais été un énorme succès, même s'il avait les meilleurs scénaristes et les meilleurs dessinateurs sur ce titre. Pour une équipe canadienne, c'est pire. Les américains considèrent le Canada comme inexistant. J'ai assisté à un combat "Ultimate Fighting", le champion américain, Matt Hugues, affrontait un québecois, George Saint-Pierre, et avant le combat Hugues disait que les canadiens n'étaient pas des guerriers. Eh bien, il avait tort car il s'est pris une sacrée raclée ! C'est donc dans notre mentalité, même si c'est triste à dire. Ça va être fun d'introduire cette notion dans **Omega Flight**.

Avez-vous déjà prévu de faire quelque chose avec le Wendigo ? C'est l'un des personnages canadiens les plus anciens de Marvel et vu votre amour pour les types sauvages, qu'est-ce qui est plus sauvage qu'un cannibale canadien ? (rires).

J'aime le Wendigo de Charles Vess, celui qui ressemble plus à un élément mystique (NDLR : personnage apparu dans **Amazing Spider-Man #277**). J'espère pouvoir faire quelque chose avec lui un de ces quatre.

Vous avez récemment aidé à lancer l'adaptation comic-book d'Highlander. On peut le dire, aucun des films ni la série télé ou même le dessin animé n'utilisent la même continuité... Dans Highlander II, ils étaient même supposés être des aliens !!

Ok, avant tout, pour moi, il n'y a qu'un seul film, le premier. Les autres ne sont jamais sortis. Même si vous m'attachiez à la manière d'**Orange Mécanique** et que vous me forciez à les voir, je n'admettrais toujours pas qu'ils existent ! La série télé n'était pas si mal et le dernier film n'était qu'un long épisode de la série. Le premier film et la série télé avaient deux continuités différentes, tout comme le comic. Du moins, c'est comme ça que j'aborde la série. Le même concept, des continuités légèrement différentes. C'est juste un amour pour le matériel d'origine. J'ai seulement fait une couverture pour le comic.

Nous ne sommes pas sûrs que nos lecteurs français connaissent cette histoire, mais vous êtes le co-créateur de Bulletproof Monk. Vous faites partie de ces rares indépendants qui ont la chance de voir leurs créations adaptées pour le grand écran. Qu'avez-vous tiré de cette expérience ?

Rien ! (rires). C'était amusant d'être mentionné sur le DVD, mais j'étais juste engagé sur le boulot, donc je n'ai rien à voir avec le film. Je ne l'ai pas vraiment aimé car il n'y avait pas de véritable combat d'arts martiaux.

On parle d'un film Powers. Que pouvez-vous nous dire là-dessus ?

Ça a été atrocement lent, mais nous avons enfin récupéré les droits. Nous ne signerons pas d'autre accord si Brian n'écrit pas le film. C'est amusant de jouer avec Hollywood, mais il se dit tellement de conneries là-bas !

Vous avez aussi en préparation une série basée sur votre comic - inédit en France - Six, qui sera diffusé sur la Fox. Comment la décririez-vous ?

En fait, c'est très inspiré d'un film français ! **Alphaville** de Jean-Luc Godard avec Lemmy Caution. Tout a commencé avec un court-métrage (visible sur Youtube, tapez Six Oeming ou allez sur mon site internet www.oemingfilms.com). Je voulais faire quelque chose avec des amis spécialisés dans les arts martiaux. Ce film était pas mal, un beau combat, c'était joli mais ça n'avait pas beaucoup de sens. Le comic raconte l'histoire d'un détective extra-terrestre sur Terre (tout comme Alphaville). Fox TV a transformé le nom en « Them » et c'est écrit par deux des scénaristes principaux de la série **Battlestar Galactica**. Je suis très excité par ce projet. J'espère que l'épisode pilote verra le jour et si c'est le cas, ça a une grande chance de continuer loin.

Vous sortez aussi Mice Templar, un comic-book d'aventures utilisant des souris comme héros, vous avez vraiment un penchant pour les souris, n'est-ce pas ? Nous avons entendu dire que vous aviez deux souris domestiques se prénommant Mack et Bendis ?

Ah ! Oui, c'est vrai, bien que Mack soit morte récemment. Je les avais prises pour les étudier, me préparer pour Mice Templar. J'ai largement été inspiré par les dessins animés **Brisby et le Secret de Nimh** et **Watership Down**, lorsque j'étais enfant. C'est mon prochain projet creator owned, et je suis très excité. J'ai co-créé la série avec Bryan JL Glass, et c'est la plus forte réaction de la part du public pour l'un de mes projets.

Il est clair que vous êtes très lié à Mack et Bendis, les vrais, pas les souris. Comment s'est formé ce "trio infernal" ?

Nous nous sommes rencontrés lors d'une séance de dédicaces dans un petit magasin au milieu des années 90, en 1995 exactement je crois... Je n'avais pas réalisé que nous nous connaissions depuis si longtemps... Je me fais vieux ! Bendis et Mack étaient déjà les meilleurs amis. Nous nous sommes tout de suite entendus, nous sommes restés en contact et avons grandi créativement ensemble, notre amitié se consolidant simultanément.

La série de cartes du Seigneur des Anneaux, la mini-série Six chez Image ou encore Highlander pour le compte de Dynamite, l'adjectif qui convient le mieux à Mike Avon Oeming est : ecclectique !

Sérieusement, quel est le but principal de Mice Templar ? Est-ce un livre amusant sur les animaux avec un angle fantastique ou simplement un livre fantastique avec un angle comique ?

Ce n'est pas un livre amusant, pas du tout. Il n'y a rien de mignon dedans, à part le fait que ce soit des souris. C'est pour tout âge, mais ce n'est pas un livre pour enfants. C'est un livre sur la Mythologie, car les racines sont dans la mythologie et les personnages. Chaque personnage a une vraie personnalité. Bryan a écrit une histoire épique, en utilisant des idées très basiques. La majorité de la série est fondée sur la mythologie celtique et les cultures indiennes et grecques, il y a de plus quelques caractéristiques bibliques dans nos héros et nos démons. J'introduis une grande part de moi dans cette série.

Propos recueillis par Xavier Fournier

LE JOURNAL DU FAN

VOIR | LIRE | COMPRENDRE | SURFER | ACHETER | S'INFORMER

DVD COFFRET SUPERMAN

Ça plane pour lui

Cette année, le père Noël est en passe de se faire voler la vedette par un autre homme en costume rouge... Pas un mot, pas de signe de vie pendant des années. Et tout à coup, voilà que Superman revient en fanfare, et avec lui tous les films qui l'ont consacré. Devant l'avalanche des coffrets et éditions simples, il y a même de quoi en avoir le tournis ! Malgré tout, ces jolies gâteries de fin d'année ne sont rien comparées à la sortie française du somptueux coffret **Superman Ultimate**. Et là, on parle d'un objet de collection inestimable. Si aux États-unis, les américains bénéficient d'une édition collector comprenant 14 DVD (et un comic book), nous sommes assez bien lotis puisque notre coffret zone 2 comprend pas moins de 11 DVD (auquel on rajoutera, dès janvier Superman Returns). De toute manière, lorsqu'on jette un œil à l'intérieur de ce coffret métallisé, on trouve de multiples autres raisons de planer... Le premier **Superman** ouvre la marche en édition collector 4 DVD. Il contient la version de 1978, la version longue de 2000 ainsi que des bonus. Mais, là où Warner nous gâte, c'est avec l'édition collector de **Superman II** puisque nous avons droit à la version de Richard Lester mais surtout au montage inédit de Richard Donner. À l'époque, le tournage avait débuté sous la direction de Donner, qui avait tourné 75% du film, avant d'être viré. **The Richard Donner's Cut** nous fait donc découvrir des séquences inédites entre Christopher Reeve et Marlon Brando. Pour finir, en beauté, **Superman III** et **IV** disposent d'une version spéciale. Quant aux deux derniers disques (pour ceux qui savent compter), ils contiennent deux documentaires : **Look up in the sky** et une rétrospective sur la saga de l'homme d'acier. Pour les puristes, il y a même Super-Pup, le super chien !

Raphaëlle Raux-Moreau

Coffret Superman Ultimate- Warner Home Vidéo.

DVD X MEN 3

La triplette mutante est en marche

Considéré comme étant d'un niveau inférieur aux deux premiers opus de la trilogie, **X-Men 3** a malgré tout bien fonctionné en salles. À la place de Bryan Singer, Brett Ratner a su diriger autrement le vaisseau qui conduit les mutants du professeur Xavier vers des choix délicats. La preuve, le film aborde la case DVD en triple versions (oui, c'est toujours trois ou rien). Une version simple, une version collector et évidemment le coffret qui rassemble tous les films de la trilogie (c'est ballot pour ceux qui les possèdent déjà). Petite surprise pénitentiaire : la version simple comporte le pilote de la série vedette du moment : **Prison Break**. Ce n'est pas par effet de mode, mais seulement parce que Brett Ratner en est aussi le producteur. Avec ses deux disques, l'édition collector renferme, quant à elle, deux menus de navigation, celui des X-Men et celui de la Communauté. En plus du lot des scènes coupées, du bêtisier et des bonus cachés, chaque menu propose des fins alternatives assez intéressantes. Que vous optiez pour l'une ou l'autre de ces versions DVD, vous serez face à un film d'action sans génie mais pas déshonorant et en prendrez plein les yeux niveau effets spéciaux. Pour ne rien gâcher, "le petit dernier" est celui qui renferme le plus de références à l'histoire des X-Men, telle que nous la connaissons à travers les comics... **L'Affrontement Final** nous confronte donc à une masse de nouveaux personnages (un peu trop peut-être) et a le mérite de faire apparaître Jean Grey en Phénix. Trilogie, triplette... la boucle est censée être bouclée, mais l'histoire des grandes sagas cinématographiques nous a appris à ne pas trop la serrer. Au cas où...

RRM

X-Men : L'affrontement final- Fox Pathé Europa

La 9TH CONNECTION !

COMICS - JEUX - MANGA

OUVERT le 24/12

DIABLE BLANC

COMICS VO - VF NEWS ET OLDIES
LUG, SEMIC ET MARVEL FRANCE
BOWEN DESIGN
ACHAT / VENTE / ÉCHANGE / VPC

DE 14 H - 20 H DU LUNDI AU SAMEDI
01 49 70 65 56 - DAVIDBORHOUM@HOTMAIL.COM

DOCTEUR STRATAGEME

YuGiOh!
Naruto
DBZ
WoW
HeroClix
StarWars
Warhammer

JCC, FIGURINES,
POKER, TOURNOIS & DEMOS

Du Lundi au Samedi de 10h-19h
01 42 80 91 14
www.docteurstratageme.com

DISCOUNT MANGA LE SHOP

ENFIN LA BOUTIQUE DISCOUNT MANGA !!!

NOUVEAU
MANGAS VF • MANGAS VO
MANGAS OCCASION • DVD VF
DVD VO • GOODIES • TOYS
ARTBOOKS • CD • STORES
T-SHIRTS • JEUX

TEL
01.48.78.00.48

HORAIRES
DU LUNDI AU SAMEDI
12H - 20H
SANS INTERRUPTION

© 2006 DISCOUNTMANGA / DESIGN : KITKO

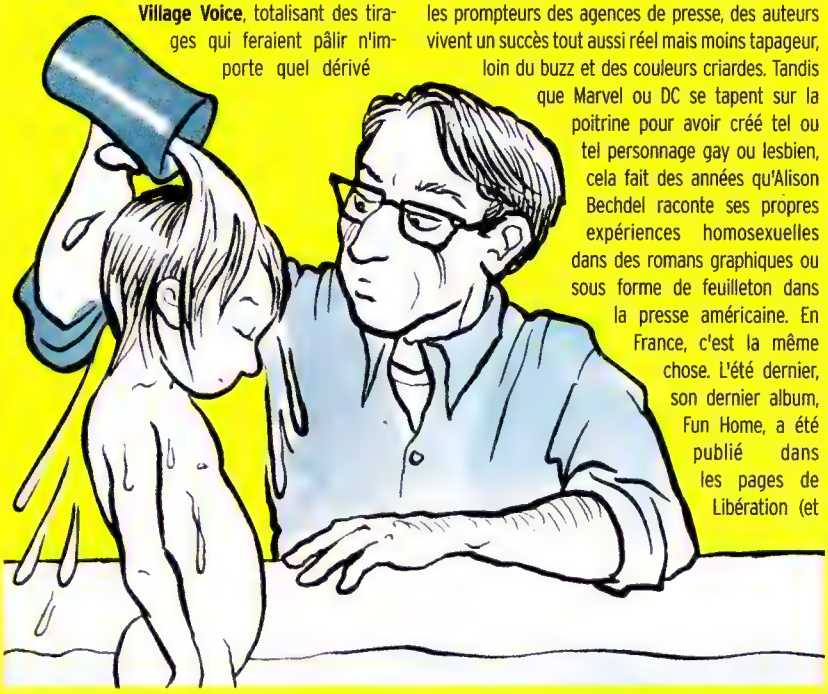
42 - 44 RUE DE MAUBEUGE - 75009 PARIS

M° Cadet / Notre-Dame de Lorette
5 mn des Gares St Lazare, de l'Est et du Nord

Fun Home : Histoire de famille

TOUT LE MONDE N'A PAS EU À GRANDIR DANS UNE ENTREPRISE DE POMPES FUNÈBRES, TOUT EN EXPLORANT SON HOMOSEXUALITÉ. SIX FEET UNDER VOUS DITES ? CE SERAIT UN BIEN MAUVAIS SERVICE À RENDRE À FUN HOME, CETTE AUTOBIOGRAPHIE DESSINÉE, QUE DE LA COMPARER À UNE SÉRIE TV, AUSSI EXCELLENTE SOIT-ELLE. NON, LÀ, ALISON BECHDEL RACONTE UNE HISTOIRE QUI EST LA SIENNE. TOUT LE TALENT DE L'ARTISTE ÉTANT D'INTÉRESSER, AUSSI, CEUX QUI SONT PASSÉS PAR D'AUTRES HISTOIRES.

Gardons-nous des malentendus, au cas où... Annonçons la couleur, «Comics alternatifs» ne veut pas forcément dire «BD méconnue réduite à un petit tirage». Alison Bechdel n'a pas attendu après Comic Box ou d'autres médias pour se faire connaître, aussi bien aux USA que de ce côté de l'Atlantique. Forte d'une carrière entamée dès 1983 dans un journal féministe américain, l'artiste s'est taillée une solide réputation dans des magazines comme **Village Voice**, totalisant des tirages qui feraient pâlir n'importe quel dérivé d'**Infinite Crisis** ou **Civil War**. L'idée que le super-héros mainstream est « commercial » parce qu'il vend plus que le reste, tombe en désuétude devant des gens comme Bechdel, vivant très bien les grands tirages de leurs œuvres sans que cela ne remette en question leurs démarches. C'est, pour certains, une évidence mais cela va mieux en le disant (ou en l'écrivant, c'est comme vous voudrez) : alors que les changements de costumes de Spider-Man occupent les prompteurs des agences de presse, des auteurs vivent un succès tout aussi réel mais moins tapageur, loin du buzz et des couleurs criardes. Tandis que Marvel ou DC se tapent sur la poitrine pour avoir créé tel ou tel personnage gay ou lesbien, cela fait des années qu'Alison Bechdel raconte ses propres expériences homosexuelles dans des romans graphiques ou sous forme de feuilleton dans la presse américaine. En France, c'est la même chose. L'été dernier, son dernier album, Fun Home, a été publié dans les pages de Libération (et l'album dans sa formule intégrale est disponible depuis quelques semaines chez Denoël Graphic). Le succès de l'artiste n'a donc rien d'un secret même si, phénomène de « tribus » oblige, il y a des chances qu'une bonne partie des lecteurs traditionnels de comics n'aient pas repéré son oeuvre. Un « défaut de radar » qu'il convient alors de corriger d'urgence...

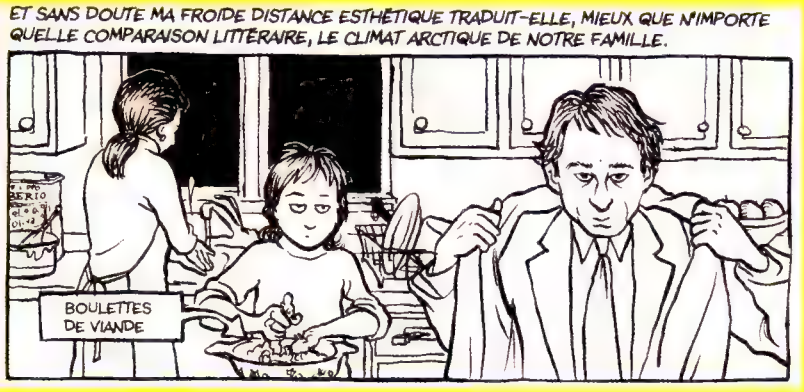


SUIVEZ BECHDEL

Fun Home n'est que le dernier opus en date d'une auteur dont la carrière affichera bientôt au compteur un joli quart de siècle. Enfant, la petite Alison ne se reconnaît pas dans les clichés que les médias pour la jeunesse (télé, BD, presse...), véhiculent sur les femmes. Arrivée à l'Université, elle se découvre elle-même, comprenant finalement son homosexualité. Elle dessine, influencée par ses lectures qui comprennent aussi bien **Mad**, le journal de BD satirique, que les albums de Robert Crumb. Machinalement, elle

commence à griffonner quelques histoires sur les lesbiennes circulant dans son cercle d'amis, qui l'encourage et la pousse à proposer ses dessins à divers journaux. En 1983, **Womanews**, un journal féministe, commence à publier ses histoires sous le titre Dykes To Watch Out For (plus ou moins « Faites Gaffe à Ces Lesbiennes », traduit en VF sous le titre **Lesbiennes à Suivre** en 1994). Là aussi, gardons-nous d'un autre malentendu : ce serait à la fois facile et « tendance » de réduire Alison Bechdel à sa seule sexualité (qu'elle assume tout à fait par ailleurs). Mais il serait encore plus réducteur de limiter la créatrice à une simple question communautaire ! Aussi politiquement incorrect que cela puisse sonner, l'oeuvre de Bechdel

n'est pas une BD communautaire réalisée par une homo à seule destination des homos. C'est un témoignage adressé à tous, quelles que soient nos propres natures. Quand Alison Bechdel raconte ses brouilles avec ses copines, ses moments de colère dans les embouteillages ou ses crises existentielles, l'universalité de son propos est réelle. L'homosexualité de Bechdel n'a rien d'un ghetto, d'un cliché ou d'un sentiment d'exclusion. C'est au contraire un moment de partage... Bien sûr, cet humanisme se conjuguera différemment selon que vous soyez friand (ou pas) du style de l'artiste, mais le propos sous-jacent est fort.



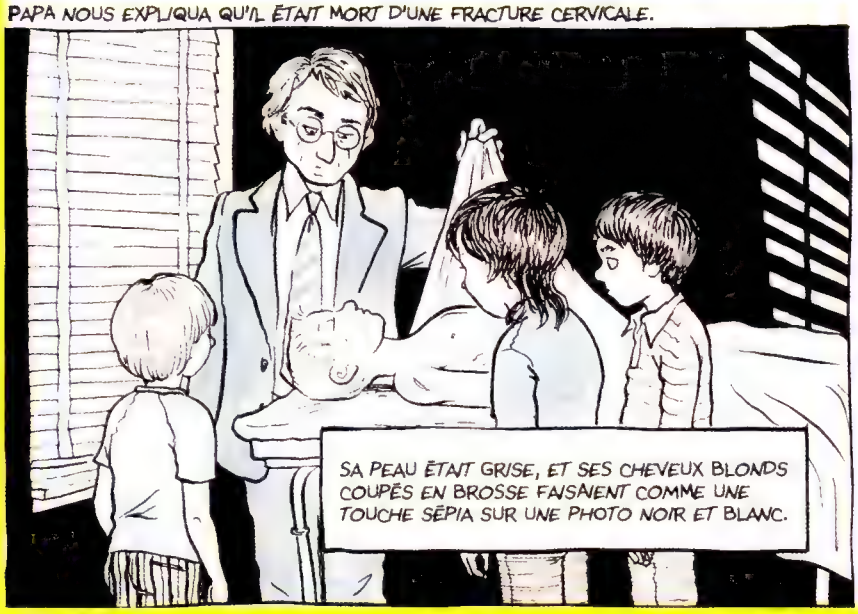
CROQUE LA VIE

Et Fun Home en est peut-être l'exemple le plus probant. Continuant sur le mode autobiographique (qui marque son oeuvre), Alison Bechdel évoque les circonstances du décès de son père, directeur d'un centre de pompes funèbres. Le « Fun Home », comme le surnomment Alison et le reste de la famille, ne veut pas dire « Drôle de maison ». Fun est ici le diminutif de « Funérarium ». Bruce Bechdel, le père, est une sorte de maniaque régnant de manière omnipotente sur la maison. Pas de pitié pour un malheureux grain de poussière posé sur un meuble ou pour un rideau dépareillé. Papa Bechdel, c'est l'ordre établi. Celui que l'on cherche à fuir, mais aussi celui dont la stabilité rassure et assure une certaine pérennité des choses. Et puis un jour, le sort s'acharne. À peu près au moment où Alison réalise son homosexualité et en fait part à sa famille, Bruce Bechdel meurt écrasé par un camion. Commence, au milieu d'un nécessaire travail de deuil, la redécouverte d'un père finalement méconnu ou mal interprété. Car Alison découvre que ce père si méticuleux avait, lui aussi, son propre vécu homosexuel.

En définitive, Alison Bechdel s'adresse à tous ceux qui ont eu à se repositionner après la perte d'un être cher. Entre les choses qui ont été dites et celles qui n'ont jamais été prononcées, elle se souvient avec bonheur de ses chagrins passés et pleure sur ses joies disparues. Sa science des détails, des petits moments d'intimité, permet de transmettre des sentiments complexes. Une scène montrant un acte simple, comme laver l'argenterie en famille, devient alors magnifique et lourde de sens par son art du silence et du non-dit. À ce sujet, il convient de souligner la qualité de la traduction de Lili Sztajn et Corinne Julve, pour son rendu qui sent bon l'authenticité. À partir de là, la question n'est plus de savoir si on a la même sexualité que l'auteur...

Non pas que ce soit un problème d'ailleurs. Mais même si vos parents n'ont jamais dirigé de funérarium, ou que vous êtes tout à fait à l'aise dans un contexte hétéro et qu'en prime, vous n'êtes pas né sur le même continent qu'elle, vous finirez pourtant par vous reconnaître dans ces sentiments partagés avec l'auteur, tant ils sont universels. Un jour ou l'autre, il nous faut perdre les êtres qui nous entourent et en faire l'inventaire, choisir entre ce que l'on en retiendra et ce qui nous permettra d'avancer. Il ne s'agit pas d'une histoire se bornant à des questions d'ordres sexuels, finalement assez futiles en soi... mais à bien plus que cela... C'est une histoire qui parle d'hommes avec un grand "H". Et dans Fun Home, l'acte le plus militant d'Alison Bechdel est d'abattre, avec un mélange de tendresse et d'humour corrosif, toute notion de différence.

Zemo



Fun Home, d'Alison Bechdel, chez Denoël Graphic (20 euros), déjà disponible.

contrôle d'identité contrôle

© 2004 José Villarrubia

JOSÉ VILLARRUBIA

Base d'opération : Baltimore - Maryland.
Identité : Publique
Pouvoirs : "Coloriste de talent, photographe."
Signes particuliers : Professeur d'arts plastiques.

Bibliographie:
Coloriste sur Hellshock, Sentry, Fantastic Four: 1,2,3,4, Promethea, illustrateur du Voice of Fire d'Alan Moore et photographe officiel de Moore...

José Villarrubia. Un artiste que vous n'êtes pas sûrs de bien connaître ? Allons donc, depuis des années, il est à la fois coloriste, photographe et professeur d'arts à l'université ! Et pour ce qui est de ses travaux comics, en y regardant bien, vous devez en avoir lu un bon nombre !

Commençons par son actualité « brûlante » au sens propre du terme : **Le miroir de l'amour** (éditions Carabas). Ce plaidoyer écrit par Alan Moore sous forme de poème conte l'histoire de l'homosexualité à travers les âges. Il s'agit d'un texte militant, écrit du temps de la section 28, loi promulguée par Margaret Thatcher en 1986 pour stigmatiser l'homosexualité. D'abord illustré par une BD de 8 pages signée Steve Bissette et Rick Veitch, **Le miroir de l'amour** a ensuite été joué sur scène par Villarubia lui-même, nu et déclamant le texte avec conviction. « *C'est la chose la plus difficile que j'ai faite dans ma vie !* », assure-t-il en riant, « *les réactions ont été très bonnes, mais bon, je ne le referai pas !* ». Comme Villarrubia a de la suite dans les idées, et qu'il est persuadé que ce texte mérite d'être mieux connu, il convainc Top shelf (l'actuel éditeur de Moore et de **Lost girls**, voir numéro précédent de Comic Box), de rééditer le livre. Avec, à chaque page, une strophe illustrée par une photographie de Villarrubia. Pas d'images pornos, bien sûr, mais surtout pas de kitsch, et une certaine retenue lorsqu'il s'agit d'aborder le sida ou le triangle rose. Et c'est bien là qu'on sent toute la finesse de l'artiste ! « *J'ai essayé de garder un équilibre entre les photos réalistes et les photos symboliques. J'ai commencé par dessiner chaque photo en face des textes, comme pour un story-board, puis je suis allé voir Alan avec une dizaine de photos. Il a tout de suite été enthousiaste, il déclamait le texte en les regardant et je ne pouvais plus l'arrêter ! Il a quand même été surpris par le résultat, son goût habituel allant plutôt vers le gothique alors que le livre est finalement assez féminin...* ».

Réjouissez-vous en tout cas, car leur collaboration est loin de s'arrêter ! Le seul roman de Moore publié jusqu'alors, **Voice of the fire** (336 pages !) est de nouveau disponible (chez Topshelf, toujours), avec treize illustrations de Villarrubia. Les deux compères préparent actuellement une introduction à la magie, ou comment reconnaître la magie dans la réalité (chez Carabas, toujours). Un texte de Moore illustré cette fois par un mélange de photos et de dessins de Villarrubia. En attendant, Villarubia, né en Espagne mais cosmopolite dans l'âme, navigue entre Baltimore et Paris. Il parle d'ailleurs un français très sympathique... Et s'il ne travaille plus très souvent avec Jae Lee, on se souvient des pages de **Sentry** ou de **Fantastic Four** qu'ils ont faites ensemble. Toujours professeur au Maryland Institute of College Art (MICA pour les intimes), Villarubia ne dort pas des masses puisqu'il travaille actuellement avec Olivier Coipel sur **New Avengers annual**, Richard Corben sur **Ghost rider**, Paul Pope sur **Batman : Year 100** et Ryan Sook sur **X-factor**. Il colorise également **Rush city** pour DC (Chuck Dixon au scénario et Tim Green aux dessins), plus une nouvelle série de **Darkhorse** intitulée **City of others** avec Bernie Wrightson. Il se téléporte en Irak grâce aux pages de Rick Veitch et Gary Erskine sur **Army@love**, nouvelle série Vertigo prévue pour 2007. Et travaille enfin sur **Crossing Midnight**, la nouvelle série de Mike Carey avec Jim Fern aux dessins et J.H. Williams aux couvertures (avec qui Villarrubia bosse sur **Desolation Jones**, en plus). Bref, il ne s'ennuie pas et nous non plus !

Lise Benkemoun

© 2004 José Villarrubia

LEGENDS DIFFUSION
7TER RUE GUSTAVE SIMONET
94200 IVRY SUR SEINE

FOURNISSEUR OFFICIEL DES MEILLEURS COMIC SHOPS - LE COEUR DE VOTRE OFFRE -

LEGENDS

TEL. : 01 45 15 14 00
FAX : 01 45 15 14 09
MAIL : contact@legends.fr

Legends, c'est

Un savoir-faire unique

Une offre complète en matière de comics américains
Marvel, DC Comics, Dark Horse, Image...

Un vaste choix de comics de version française

Un large éventail de produits dérivées américains et japonais
Statues, figurines, Toys et Trading Cards, Posters, Art Books...

Legends, c'est

10 ans d'expérience en qualité de diffuseur
Delcourt Comics, Semic Comics, Akileos, Carabas, Toth,
Les Humanoïdes Associés, Bamboo Comics, Soleil Comics...

10 ans d'expérience en qualité de distributeur
Gentle Giant, SideShow, Kotobukiya, Sota Toys, Mezco,
Bowen, Diamond Select Toys, Mc Farlane...

Legends, c'est

Une assistance commerciale permanente auprès de plus
de 500 clients professionnels

Une équipe commerciale spécialiste dans le domaine

Une expertise dans le choix des produits à implanter pour
démarrer votre activité

Un suivi personnalisé de vos commandes

Une livraison hebdomadaire des nouveauté en comics et
des produits dérivés tout au long de l'année

Un délai de livraison de 24 heures

5000 nouvelles références proposées chaque mois

Un catalogue de 480 pages actualisé tous les mois

Des propositions commerciales internet quotidiennes

La mise en place de partenariats lors d'évènements dans votre boutique
ou lors de Salons

N'hésitez pas...
...faîtes le bon choix!

Le Guide de Lecture

DU SUPER-HÉROS EN VEUX-TU, EN VOILÀ ! MAIS ATTENTION, DU BON, CELUI POUR LEQUEL NOUS AVONS VOTÉ À L'UNANIMITÉ ! À VOUS DE VOIR SI VOUS VOUS RALLIEZ À NOUS...

Coup de Coeur

SONGES T1 CORALINE

Des mois que le projet de Terry Dodson et Denis-Pierre Filippi aux Humanos était annoncé... puis reporté. Et pour cause : l'artiste de Spider-Man/Black Cat, Marvel Knights : Spider-Man et Wonder Woman Vol.3 a décidé au dernier moment de coloriser l'album lui-même. Autant le dire tout de suite, ça valait la peine, car le résultat est de toute beauté. Avec son contexte début vingtième siècle, les nombreuses références graphiques au style art-déco et les clins d'oeil appuyés à Alphonse Mucha ainsi qu'à quelques artistes de la même vague, Terry Dodson s'est fait plaisir. Denis-Pierre Filippi, lui, s'est appuyé sur d'autres glorieux modèles. Difficile, par exemple, de ne pas faire le lien entre les aventures de Little Nemo in Slumberland ou de Gwendolyne et les tribulations de Coraline, la plantureuse héroïne de Songes. Entrée au service d'un curieux savant, la voici qui, chaque nuit, se retrouve plongée dans un étrange monde de rêves, dont l'ambiance se fait de plus en plus coquine. Le tout est superbe et n'a qu'un défaut, le fait d'être à suivre, d'où une fin d'album un peu abrupte. Mais on en redemande !

Humanoïdes Associés - 12,90 euros - Déjà disponible

En kiosques

ASPEN HORS-SERIE #1

Delcourt applique le format magazine (identique à son titre Star Wars), à l'univers Aspen grâce à ce HS qui sert de sampler sur des séries à venir. Au menu, du Soulfire (une préquelle inédite), du Ekos mais aussi Shrugged. En plus, les fans des mondes de Michael Turner trouveront leurs lots d'images tirées de sketchbook et d'épisodes « swimsuit »...

Delcourt - 5,25 euros - Janvier 2007

SPIDER-MAN 84

Remis de ses émotions après The Other, Spider-Man pense profiter, en vrac, de la vie et de son nouveau costume. Mais dans l'ombre, se préparent de sombres événements. Pour bien comprendre la position de Spider-Man pendant le futur Civil War, c'est ici que ça commence !

Panini - 3,90 euros - Janvier 2007

X-MEN 120

L'heure de gloire de Polaris a-t-elle sonné ? Rien n'est moins sûr alors que revient l'increvable Apocalypse, certainement pas décidé à remonter le moral des héroïnes en détresse. Des trahisons et des métamorphoses à prévoir, signé Milligan et Larroca.

Panini - 3,90 euros - Janvier 2007

CHRONIQUES DE SPAWN #10

Si vous aviez des projets pour 2007, oubliez-les ! La fin du monde est arrivée et David Hine est aux commandes. Cette traduction de Spawn #158 se veut comme la "suite et fin" de Ragnarok. Ces chroniques s'accompagnent d'un nouvel épisode de Cy-Gor et bien entendu, des pages rédactionnelles auxquelles Delcourt Comics nous a habitué.

Delcourt - 4,95 euros - Janvier 2007

STAR WARS: LA SAGA EN BD #4

Pour ceux qui suivent l'univers de Star Wars via les comics, ce quatrième numéro du magazine dédié contient une grande nouveauté : si les premiers opus contenaient jusque-là des réimpressions pour les kiosques d'aventures publiées par ailleurs en album, Delcourt passe au 100% inédit, avec entre autres un preview de la série Knights of The Old Republic. Avec ce virage, la revue s'impose comme incontournable pour tout padawan qui se respecte !

Delcourt - 4,95 euros - Janvier 2007

SPIDER-MAN HS #24

Suite et fin des aventures de la Chatte Noire et Spider-Man, par Kevin Smith et Terry Dodson. La dernière fois, nous avions laissé Félicia dans une bien mauvaise posture. Smith la pousse encore plus loin, sonne la renaissance d'un adversaire disparu et, en prime, nous rajoute des apparitions de Diablo et Daredevil. Si d'aventure ça ne vous suffit pas, le volume contient aussi deux courtes histoires tirées de Spider-Man : Unlimited.

Panini - 5,20 euros - Décembre 2006

En librairies

BONE

Si l'interview de Jeff Smith (page 62), vous a mis en appétit, alors vous n'aurez pas attendre longtemps: Delcourt a la "bone idée" de ressortir une version remastérisée des aventures de la petite créature blanche. 144 pages remises au goût du jour, avec une colorisation nouvelle. Au passage, l'éditeur VF se fend d'un petit collector, un magnet à l'effigie du héros. Si vous n'avez jamais eu l'occasion de voyager dans l'univers de Jeff Smith, il ne pouvait y avoir de meilleure invitation !

Delcourt - 11,50 euros - janvier 2007.

COQ-MAN & POUSSIN

Album parodique (noir et blanc) qui sort des canons habituels du genre, le Coq Man & Poussin de Cyrille Munaro a une certaine communauté d'esprit avec l'humour décapant d'Erik Larsen (et pas seulement parce que les deux dessinent des homme-poulets). Le poncif du héros et de son sidekick (Batman & Robin) y est passé à la moulinette...

Clark S.I. - Prix NC - Déjà disponible.

COMICS : DANS LA PEAU DES SUPER-HÉROS

L'épais bouquin de Philippe Guedj passe en revue les super-héros au rythme d'un thème par double page. Les débuts, les censures, les peoples qui s'y sont intéressés. Tout y est traité non pas de manière encyclopédique, mais avec un souci pédagogique évident. "Comics" ne prétend pas réinventer la poudre mais propose ainsi une excellente entrée en la matière.

Timée-Éditions - 25 euros - Déjà disponible

DC HEROES : SEVEN SOLDIERS #1

Les Sept Soldats, groupe oublié depuis des années ou seul espoir pour défendre le futur de l'Humanité ? Les héros eux-mêmes l'ignorent. Grant Morrison farfouille les coulisses de l'univers DC et en tire les nouvelles versions de Shining

Knight, Zatanna, Klarion, du Manhattan Guardian. JH Williams, Simone Bianchi, Ryan Sook et Irving Frazer assurent au dessin. Un pavé de 200 pages qui supporte plusieurs niveaux de lecture... On s'y perd, mais c'est fait pour. Alors profitez de cette visite des recoins oubliés de DC, Morrison vous sert de guide !

Panini - 19 euros - Janvier 2007

MARVEL DELUXE : JACK KIRBY

Kirby et «visionnaire». Un pléonasme. En cette fin d'année, Panini publie cet énorme volume de plus de 300 pages reprenant plusieurs histoires classiques du King des comics mais aussi des épisodes rarissimes en VO, y compris plusieurs inédits VF. Les débuts de Captain America, de Mercury, du premier Vision, des Eternels, la Chose et les autres, que du beau monde... C'est 25 euros, c'est vrai, mais si ça dépasse votre budget habituel, un conseil : faites-le vous offrir, il manque déjà à votre collection !

Panini - 25 euros - Décembre 2006

LES TRAVAUX EXTRA-ORDINAIRES D'ALAN MOORE

Twomorrows, l'éditeur du magazine américain Jack Kirby Collector, fait une tentative de percée d'implantation en France via ce volumineux ouvrage (en noir et blanc), consacré à Alan Moore, sa vie, son oeuvre. L'ouvrage de George Khoury se compose de larges interviews, d'analyses, d'essais, d'extraits rares des premiers fanzines auxquels a participé le créateur de From Hell, Watchmen et d'une montagne d'autres oeuvres qui ont changé la face des comics. Une sorte de "bonus", l'équivalent écrit d'un commentaire audio de DVD, qui permet de tout savoir des coulisses de Swamp Thing, Marvelman et des autres oeuvres du grand monsieur...

Twomorrows Publishing - 29 euros - Déjà disponible

VERTIGO GN : WE3

Un chien, un chat, un lapin. L'arrière boutique d'un vétérinaire ? Non. Des armes de destruction massive. Ces trois animaux prototypes ont échappé au contrôle de l'armée et sèment le chaos sur leur passage. Grant Morrison écrit cette fable animalière option gros calibre en entrant vraiment dans la tête de ses trois héros atypiques. Et quand le tout est dessiné par Frank Quitely, ça devient d'emblée un incontournable...

Panini - 17 euros - Janvier 2007

Sélection V.O

LES COMICS, COMME LES FILMS, ONT AUSSI LEUR MARCHÉ V.O. ON TROUVE CES COMICS DIRECTEMENT IMPORTÉS DES USA, DANS DES COMIC-SHOPS (PLUS DE 60 BOUTIQUES EN FRANCE). NOUS AVONS DONC RETENU QUELQUES REVUES QUI VOUS FERONT PASSER UN BON MOMENT.

ACTION COMICS ANNUAL #10

Geoff Johns et Richard Donner accouchent d'un Annuel "à l'ancienne", avec une multitude de petites histoires illustrées par une liste de talents à rendre jaloux Lex Luthor : Art Adams, Joe Kubert, Rags Morales, Kevin Maguire ou Tony Daniel ne sont que quelques-uns des créateurs impliqués dans une collection d'histoires qui revisitent le folklore de Superman. Une vraie bonne idée pour présager de ce à quoi peut s'attendre Superman pour l'année 2007 !

DC - $3.99 - Janvier 2007

BLADE #5

Rien que pour la couverture (sans doute la plus gore que Marvel ait proposé depuis longtemps), Blade #5 est un détour imposé. Marc Guggenheim y fait rencontrer deux de ses héros de prédilection : le chasseur de vampires contre le mutant griffu. Blade contre Wolverine ! Une chose est sûre: ils ne passeront pas leurs vacances ensemble !

Marvel - $2.99 - Janvier 2007

DCU INFINITE CHRISTMAS SPECIAL

Autre collection de talent pour les fêtes : John Byrne, Greg Rucka, Bill Willingham et

bien d'autres se fendent de petits récits mettant en vedette Flash, Green Lantern mais aussi, entre autres, des petits nouveaux issus d'Infinite Crisis : Batwoman et le Shadowpact. Un spécial bien sympa en attendant la prochaine Crise...

DC - $4.99 - Décembre 2006

NEW AVENGERS: ILLUMINATI #1 (OF 5)

Depuis des années, ils surveillent l'univers Marvel en nous faisant des cachoteries. Mais le cercle des Illumaniti révèle ses secrets dans cette mini-série signée Brian Michael Bendis, Brian Reed et Jim Cheung. Ceux qui devaient être les garants de la moralité et de la sécurité dans l'univers Marvel ont-ils réussi à garder les mains propres ? C'est pas dit...

DC - $2.99 - Décembre 2006

JUSTICE SOCIETY OF AMERICA #1

La Société de Justice nouvelle est arrivée. Geoff Johns, Dale Eaglesham, Art Thibert et Alex Ross relancent le premier groupe de super-héros et... la relève est là ! Qui sont les nouveaux héritiers de cette vénérable tradition ? Et plus important : qui s'est mis en tête de les éliminer avant qu'ils n'aillent grossir les rangs de la JSA? Un must !

DC - $3.99 - Décembre 2006

SPIDER-MAN: REIGN #1 (OF 4)

Reign s'annonce ni plus ni moins comme une sorte de Dark Knight appliqué à l'univers de Spider-Man: quelques décennies dans le futur, le héros est bien fatigué. Assez-t'il encore ce qu'il faut pour subir une ultime épreuve ? Le monde peut-il compter sur un Spider-Man vieillissant dans un monde qui a interdit les super-héros?

Marvel - $3.99 - Janvier 2007

WINTER SOLDIER ONE-SHOT

L'ex-Bucky se remet à peine de son retour dans le monde moderne qu'il lui faut vivre la nuit la plus mélancolique quand on est seul : Noël! Ce numéro spécial consacré au Soldat Hiver lui permet quand même de faire quelques connaissances : d'anciens Envahisseurs mais aussi les Jeunes Vengeurs. Problème : Hydra s'est invité au réveillon.

Marvel - $3.99 - Décembre 2006

Match de Box

RÉSUMÉ DES ÉPISODES PRÉCÉDENTS : Vous aimez Comic Box ? Vous préférez tel ou tel aspect ou voudriez voir traiter un sujet particulier ? Vous détestez un héros ou adorez un auteur ? N'ayant toujours pas recruté de télépathes (malgré nos demandes répétées), l'équipe des Comic Boxeurs n'a qu'un moyen de le savoir : votre courrier. Écrivez-nous et participez ainsi à la vie de la revue tout en nous permettant de nous faire une idée de qui nous lit. Alors, à vos plumes et à vos claviers ! PAR COURRIER : Comic Box c/o FULL FX, 29 Blvd Edgar Quinet 75014 PARIS - PAR EMAIL : zemo@comicbox.com

NE PAS CRACHER DANS LA SOUPE !

Voici quelque mois, vous critiquiez la "mode" des crossovers chez Marvel et DC, or, d'après les synthèses que vous publiez sur **House of M** et **Civil War**, je reste fidèle à DC... franchement, entre **Crise d'identité** qui montre le début de la fin de la glorieuse **JLA, Countdown, OMAC project**, (incluant de facto **Sacrifice**), et les autres mini-séries avec le conclusif **Crise de conscience**, DC montre qu'il n 'a pas peur de déstructurer son univers... Que pensez-vous de la création de ce méta-méchant qu'est Brother 1/OMAC ? Je ne sais pas si vous le saviez, mais une revue désormais célèbre, Technikart, reproche grosso modo aux lecteurs de comic-books (qui lisent aussi, cela va de soit, Comic Box et Mad Movies), d'avoir pris en otage (et je mesure le terme), la direction de la sous-culture. Selon eux, on ne peux pas faire de Jim Lee un lointain descendant de Michel Ange, sous prétexte que Lee vend... Alors vous, quelle position prenez-vous ?

Remy Wehrung

Cher Remy,
Nous ne critiquons pas les crossovers en soi, mais le fait qu'il faille souvent dépenser beaucoup pour des aventures hautement dispensables. Ceci posé, Infinite Crisis et ses séries annexes, comme Omac Project, ont remporté un certain succès à la rédaction, idem pour Civil War. Que penser de Brother 1 ? ...Que 2001 Odyssée de l'Espace était très en avance sur son temps ! Reste ta lecture de Technikart. Nous avons également lu l'article sur les "nerds". En dehors du fait qu'il soit scandaleusement caricatural et partiel, il a surtout été écrit par un journaliste qui, interrogé dans un autre magazine à peu près à la même période, avouait être un "geek" de séries télé. Vous avez dit paradoxe ?

RETOUR VERS LE PASSÉ

J'ai mis la main sur une grosse partie de l'édition **Comic Box** version 1 lors d'une brocante. Depuis, je passe mon temps libre à les lire pour rattraper le retard et patienter jusqu'au prochain Comic Box, qui devrait selon moi passer également en hebdomadaire. On y retrouve des rubriques qui font encore le succès du mag comme "Dr Psycho". Son auteur, Xavier Fournier, doit effectivement être "psycho" pour toujours trouver des sujets à cette rubrique depuis 1998 ! Vous devriez remettre dans les pages de votre mag la rubrique "le Choc des Titans" où l'on se disputerait le gagnant d'une éventuelle confrontation entre deux personnages. Les lecteurs voteraient, ce qui laisserait présager de discussions enflammées sur le forum ouvert pour cette occasion. De plus, je ne peux admettre que le choc **Witchblade VS Catwoman** (CB v.1 #13), voie **Witchblade** gagner ! Mais c'est mon opinion, et je suis tout à fait disposé à la défendre comme je le faisais étant gamin dans la cour de récré, avec Rambo VS Terminator (et là, c'est Terminator qui gagne, non mais !).
La rubrique "Le héros oublié" est plutôt sympa à lire, surtout si l'on conserve un souvenir de celui-ci. J'ai bien aimé y retrouver une chronique de l'historique de Rom (les exemplaires de Strange que je possède sont ceux de ses aventures).
En tout cas, j'observe en lisant les anciens numéros, que le paysage des éditions VF a bien changé et que les séries qui faisaient l'actualité du moment n'ont pas perduré ou que leurs éditions VF deviennent rares, voire inexistantes. Que sont devenues les séries **Fathom**, **Danger Girl** et **Witchblade** ? Remarque, c'est un peu normal, vu qu'il y a moins d'éditeurs et de lecteurs ! Je comprends que les éditeurs diffusent les séries qui se vendent bien, mais ils pourraient offrir une fin aux fidèles lecteurs. La revue défunte **Top Comics** ne l'a pas fait, notamment avec une partie des ses séries comme **Hunter Killer** et **Freshmen**. Mais de toute façon, ces séries ont-elles perduré en VO ? Car scénaristes et dessinateurs, dans le milieu des comics, sont coutumiers des retards et abandons. D'ailleurs, dans les interviews, ils ne disent jamais "retard" mais "ça prend du temps", " ni "abandon" mais "mis de côté" ou "trop de travail"... On n'est pas dupes. Pour conclure, à la lecture de l'ancienne et nouvelle formule, l'équipe de Comic Box mérite son succès, et ce, depuis le début.

« Jafi » Gruyer

PS : afin de compléter ma collection, je recherche les #22, #23 et du #29 jusqu'au dernier. Si vous avez un petit stock à la rédaction !

Cher Jafi,
Merci pour la revue d'ensemble. La rubrique "le Choc des Titans" avait ses défenseurs et ses détracteurs, y compris au sein de notre rédaction. Si nous recevons suffisamment de demandes, alors nous reverrons la question. Fathom paraît dans le magazine Aspen. Witchblade, quant à lui, a fait l'objet d'un « test » au sein de Top Comics, mais il semble certain que, d'une manière ou d'une autre, on reverra l'héroïne en VF... un jour. Des séries comme Hunter Killer semblent appelées à une seconde vie non plus en kiosques, mais en librairies. Hélas, nous n'avons pas de stock du volume 1, autre que nos exemplaires persos, et on se les garde !

ÂGES FAROUCHES

Longue vie à votre mag'. Je suis maintenant abonné depuis quelques mois et la maturité des articles, la pertinence des approches et des points de vue, ainsi que la grande qualité de l'ensemble m'épatent régulièrement.
Avez-vous l'intention de donner un peu plus de place à l'Heroic Fantasy dans votre magazine ? Il y a bien eu deux histoires de Conan dans le numéro 8 (octobre/novembre 2006), un article sur **Red Sonia** dans le numéro 1 et un article sur le dessin animé dans le numéro 3, mais à part ça, pas grand-chose. Peut-être un sujet sur **Slaine** ? Les récentes **BD d'Elric** ?

Sylvain Dubois

Cher Sylvain,
Il ne vous aura pas échappé que nous y avons aussi accordé d'autres articles et interviews, en particulier avec la rencontre de Michael Moorcock, dans le CB#3 que vous citez. D'autres « genres », tels les comics de polar ou de western, ont été moins présentés jusqu'ici. S'il est certain que nous reviendrons sur l'Heroic Fantasy en d'autres occasions, il nous faut aussi tenir compte de la réalité du marché (l'abondance de séries de super-héros), tout en donnant la parole à toutes les tendances, chacune leur tour...

BYRNE IN HELL ?

C'est en lisant **Spécial Strange** que j'ai découvert les super-héros, et c'est en lisant ses **X-Men** que j'ai connu les coups de crayons de John Byrne. Depuis, je me suis intéressé à tout ce qu'il avait dessiné : les **Champions**, **Iron Fist**, **Miss Hulk**, les **4FF**, **Alpha Flight**, **Superman** et il n'y a pas si longtemps, **Spider-Man**. Le but de ma lettre aujourd'hui, est de vous demander l'actualité de **Byrne**. Dessine-t-il encore ? Si oui, quelles sont les BD qu'il a faites ? N'importe quelle info serait la bienvenue. Merci d'avance et bonne continuation à CB, qui est un plaisir à lire...

M. Mispelaere

Cher M. Mispelaere,
John Byrne est notoirement brouillé avec le régime actuel de Marvel depuis l'interruption de sa série X-Men : The Hidden Years. Il s'est réfugié chez DC où il a produit des séries comme Lab Rats, Doom Patrol ou Blood Of The Demon, qui n'ont pas rencontré les faveurs du public. Son ensemble de séries limitées sur Superman et Batman, « Generations », a reçu un bien meilleur accueil, mais aucune suite n'est annoncée à l'heure actuelle. Plus récemment, John

Byrne a également illustré les premiers épisodes de la série All-New Atom. Il dessine toujours et il semble sûr et certain qu'on continuera à le voir produire, même si on ignore encore sur quelle future série il va se fixer...

TROMBINOSCOPE

Les artistes des comics actuels ont bien de la chance, car avec Internet et votre revue, il est facile d'obtenir une image de leurs visages. Par contre, leurs aînés n'ont pas cette veine, car trouver la moindre photo d'eux relève du parcours du combattant. À l'exception de quelques stars, comme Kirby ou Bob Kane, on ne trouve pas grand-chose sur les autres, à part une vague image où Bill Finger (co-créateur avec Bob Kane de **Batman**), joue au golf. Rien sur Bob Brown (**Challengers of the Unknown**, **Space Ranger**, **DD**, **Vengeurs**...), idem pour Ed France Herron, et que dire sur THE big Steve Ditko (une seule et unique photo de lui jeune). Même souci d'image pour Premiani, Arnold Drake, Bob Murray et beaucoup d'artistes des années 50 à 70 qui m'ont plongé depuis 1963, dans ce monde de comics que je n'ai jamais quitté depuis. Pensez-vous faire un jour, un ou plusieurs articles sur ces légendes oubliées (avec photos, au risque de me répéter) ?! Merci.

Gilbert Thilier

Cher Gilbert,

Si nous faisons à l'occasion des articles tournés vers le passé, nous préférons utiliser des illustrations pour lesquelles nous avons les autorisations. Ce qui signifie que nous les avons prises nous-mêmes (c'était le cas pour Carmine Infantino dans le précédent numéro), ou bien que les ayant-droits ou les personnes concernées nous ont autorisé à les utiliser. La complication surgissant lorsque la personne ou les ayant-droits ont disparu depuis des décennies. Quand cela est possible, nous le faisons, mais toujours dans le respect de la personne représentée. C'est tout ce que nous pouvons promettre....

REGRET ET COMBAT

J'ai trouvé dans le magazine Star Wars, disponible au salon du livre jeunesse, une pub pour le magazine Comic Box avec comme titre "Deux... c'est mieux qu'une" et un sujet sur Mike Turner, ses affaires, ses femmes... Travaillant auprès d'enfants et cherchant à leur faire respecter tous les individus, je trouve vraiment dommage que les auteurs de fiction n'abondent pas dans ce sens en écrivant pour un jeune public si avide de références... À méditer svp !!!

L'éducation des jeunes passe énormément par vous ! Merci de votre compréhension,

Mona Le Coadic

Chère Mona,

Vous êtes tombée sur un échange publicitaire entre les Éditions Delcourt qui publient Star Wars : La saga en BD et nous. Comic Box n'est pas un magazine destiné à un jeune public. Nous n'affichons d'ailleurs pas de référence en ce sens au cœur de nos mentions légales. Si les titres de notre couverture (le CB#5) vous ont choqué, nous le regrettons, mais nous ne revendiquons aucunement une mission d'éducation auprès des jeunes.

Bon, allez, on s'est encore bien marré cette fois, même si vous avez brillé par votre absence côté artistique (où sont les futurs artistes de comics ?). À la prochaine ! Izod + Zemo

BESOIN D'UN STAGE ?

FULL FX offre des opportunités de stages d'une durée de 1 à 3 mois au sein de sa rédaction pour ses divers magazines. Profils souhaités : Marketing, PAO, Journalisme, Internet. Convention de stage obligatoire. Maîtrise d'une langue étrangère vivement souhaitée (anglais, allemand, chinois, japonais). Les stages d'observation ne sont pas acceptés.

Envoyez vos candidatures à :
FULL FX - 29 Bld Edgar Quinet
75014 PARIS
e-mail : ffx@fullfx.biz

FULLFX
CREATIVE AGENCY • PRESS • PUBLICITY

1 logo gratuit !

JOYEUX NOËL !

Marvel Mobile est le site d'internet mobile 'officiel' pour découvrir tout l'univers de tes super-héros préférés... Tu y trouveras des jeux mobiles, des images fixes et animées et des sonneries ! Un "must" pour tous les fans des comics Marvel !

vodafone live!
SFR Vodafone live !
Jeux > Evénements, Actu > Marvel Mobile

Bouygues Telecom I-Mode
Jeux > Cartoon/Héros > Marvel Games
Images > Cartoon/BD > Marvel Heroes

GALLERY MARVEL
Orange, SFR et Bouygues Telecom

Envoie par SMS
MARVELNOEL au 31313
(sans mon surtaxé). Tu recevras un lien WAP vers le site Marvel Mobile et tu n'auras ensuite qu'à choisir le logo de Noël que tu souhaites télécharger parmi les 3 logos proposés ci-dessus.

SMS+

MARVEL, The Incredible Hulk, Wolverine, Spider-Man and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc., and are used with permission. Copyright © 2006 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. www.marvel.com. Licensed by Marvel Characters, Inc.

L'ACTUALITÉ DES PRODUITS DÉRIVÉS

Cult Corner

SEXY BARDA

Quand elle a été créée par Jack Kirby dans les années 1960, le potentiel de sensualité de Big Barda était, comment dire... très bien camouflé sous une épaisse armure de guerrière. Mais Adam Hughes, avec la complicité de DC, a décidé de dé(b)rider la femme de Mister Miracle avec cette statue la présentant en bikini. Culotté !

Éditeur : DC Direct - Sortie : 07.07

CŒUR DE DRAGONS...

Les mauvaises langues qui prétendent que Todd McFarlane n'a rien créé à part Spawn vont devoir réviser leur jugement. Les Dragons, sa plus récente création, entament leur deuxième ligne de figurines et un comic-book est prévu pour aller avec. Comme toujours, détail et qualité sont les maîtres mots de cette série 2.

Éditeur : McFarlane Toys
Sortie : 02.07

SERRE-LIVRES D'UN AUTRE ÂGE...

DC Direct célèbre Superman et Batman avec un produit inclassable et ultra-collector : le serre-livres. Basée sur les dessins de Steve Rude, cette pièce sera rare... et chère (plus de 300 euros au bas mot !).

Éditeur : DC Direct - Sortie : 07.07

MARVEL STATUFIÉ

Il ne se passe donc plus un mois sans son lot de statues et autres bustes Marvel. Là encore, pléthore de nouveautés. Certains ont particulièrement retenu notre attention comme le buste Miss Marvel (chez Diamond Select), drapée dans le "stars & stripes" ou le Captain Britain, dans son costume d'origine (Bowen Designs). Mais notre petit chouchou est Iron Fist, de retour dans les comics, avec cette splendide statue.

Éditeur : Diamond Select (Miss Marvel), Bowen Designs (Captain Britain, Iron Fist) - Sortie : 03-04.07

HELLBOY L'ANIMÉ

Le tout récent long-métrage animé d'Hellboy inspire déjà Dark Horse qui a lancé toute une collection de goodies pour l'accompagner. Ainsi, on trouve des figurines en résine, une réplique du gant d'Hellboy ainsi que des mini-bustes, plutôt réussis, d'Abe Sapiens et de notre garçon-démon favori. Et pour une fois, les prix sont plutôt doux (moins de 80 euros). Une bonne nouvelle !

Éditeur : DC Direct - Sortie : 05.07

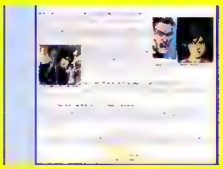
PLACE NET

Au cours de nos nombreuses visites sur la toile mondiale, nous avons repéré quelques sites dignes d'intérêt pour les fans de comics de tous poils...

GREG PAK

WWW.PAKBUZZ.COM

Le scénariste de Phœnix : Endsong ne manquera pas de susciter votre intérêt. N'hésitez pas à glaner des infos supplémentaires sur cet auteur de talent. Et pour bien faire, autant se rendre sur son site officiel en anglais. Réalisateur, acteur, producteur et scénariste de comic-books, l'homme aux multiples casquettes aurait même de quoi en porter d'autres ! À côté d'une biographie et d'un agenda complet, tous ses travaux et projets sont répertoriés, résumés, puis renvoyés vers des articles plus poussés. La meilleure source pour avoir des nouvelles de **Battlestar Galactica #3** ou du dernier court-métrage de Greg Pak, liant le comic au cinéma : "**Super power blues**".



COPINE DE GEEK

WWW.COPINEDEGEEK.COM

Les copines de geeks prennent enfin la parole pour dire au monde : "*Vivre avec un geek, c'est possible !*". Véritable bouffée d'air frais, ce site "rose" est tenu par celles qui partagent leur vie avec un geek. Du look aux manies, en passant par l'alimentation, ces "*petits êtres adorables, mais tellement complexes*" sont le sujet d'articles tordants et futés. Passées expertes en relation geek, cette bande de joyeuses fiancées refile des tuyaux pour la vie quotidienne, mais aussi des astuces pour celles qui projetteraient de dénicher leur propre geek ! Malheureusement, les geeks visés n'englobent que les fous furieux d'informatique. À se demander ce que fabriquent les copines de geeks "spécialisés comics". L'appel est lancé...

X-MEN DIARIES

HTTP://XMENDIARIES.IBELGIQUE.COM

L'univers foisonnant des X Men mérite bien que des sites se consacrent à le décortiquer. Depuis quelques mois, ce site belge s'attelle patiemment à cette tâche ambitieuse. Même si certaines parties restent en construction, le **X Men diaries** de Benoît H. se veut complet. Dossiers d'actualités, previews, infos sur les artistes ou encore l'invasion X Men en dehors des comics, de nombreux thèmes sont abordés. Ainsi, la partie encyclopédique éclaire sur les différents personnages et équipes qui constituent les mondes des Mutants. De même, des dossiers de synthèse sont régulièrement mis à jour afin de mieux comprendre cet univers complexe. Quant au forum, il permet à tous les fans de proposer des améliorations et des suggestions.

Raphaëlle Raux-Moreau

ASTRO CITY
www.astrocity.fr
Catalogue VPC disponible sur simple demande
Arrivages hebdomadaires
Marvel
DC / Vertigo
Image
Dark Horse
+
Produits dérivés
Statues
Action Figures
LILLE
22, rue Masurel
59000 Lille
T. 03 20 55 10 10
F. 03 20 55 28 38
mail : astrocity@astrocity.fr
ARRAS
20, rue Emile Legrelle
62000 Arras
T. 03 21 71 10 50
F. 03 21 71 08 04
mail : astrocity2@astrocity.fr

A Plein Rêves
Nouveau à Nantes !
votre spécialiste Comics
Bande dessinée américaine,
Comics V.O & V.F
Star Wars
nouveautés et anciens
librairie, objets, figurines,
produits dérivés, fantastique,
science-fiction, séries ...
Facile d'accès :
face à l'arrêt tramway "Bouffay" (ligne1)
entre "Commerce" et "Château"
A 300 m du Cours des 50 Otages,
40 m de la Place du Bouffay.
du mardi au samedi de 11h à 19h
Tél.: 02 40 35 22 37
Mail: apleinreves@yahoo.fr
13 allée du Port Maillard
Cours Franklin-Roosevelt - 44000 Nantes

Dernières Nouvelles

TE EN BR F DU MONDE DES COMICS

Spider-Man, no more !

Ne pouvant être partout, J.Michael Straczynski, le scénariste d'Amazing Spider-Man, cessera d'écrire la série à l'été 2007 (il avait commencé en 2001, ce qui donne un run assez conséquent). Avec d'autres projets Spider-Man impliquant J.S. Campbell et Joeph Loeb, il semble bien qu'une nouvelle réorganisation des titres américains consacrés à Spidey soit à prévoir, profitant sans doute, dans l'idéal, de la sortie du troisième film consacré au héros.

Adam surveillera les Watchmen !

On sait depuis quelques temps déjà que Zack Snyder (réalisateur du futur **300** et de **Dawn of the Dead**), est en train de préparer l'adaptation du roman graphique d'Alan Moore et Dave Gibbons. Adam Hughes a confirmé lui-même qu'il avait été engagé pour créer les designs des personnages de la version filmée. Bien qu'il soit déterminé à rester le plus proche possible de la vision de Gibbons, il devrait se permettre quelques aménagements concernant les personnages de Dr Manhattan et le Silk Spectre. L'engagement d'Adam Hughes sur ce projet soulève également des questions sur ses engagements auprès de DC sur **All-Star Wonder-Woman**. Hughes, qui n'a pas la réputation (justifiée) d'être rapide, devrait prendre du retard sur ce projet déjà très ambitieux.
Adam Hughes se veut pourtant rassurant : " *All Star Wonder Woman est ma priorité et le restera.*" Officieusement, le lancement de la série pourrait néanmoins être reporté de l'été 2007 à l'hiver. Par sécurité.

DC vise les filles

Les filles peuvent-elles lirent des comics ? Voilà une question qui n'est pas neuve. Par le passé, de nombreuses tentatives à destination du public féminin ont été plus ou moins couronnées de succès. Mais aujourd'hui, ces demoiselles et dames n'ont plus peur de courir dans les librairies feuilleter et acheter des romans graphiques ou des mangas. DC Comics, conscient de l'indigence de son offre à destination de ce public s'apprête à mettre les grands moyens sur la table avec la collection Minx. Cette nouvelle collection, pilotée par Karen Berger, à qui on doit l'essor de la collection Vertigo (un gage de sérieux), débutera en mai prochain avec quelques créateurs bien connus des aficionados tels que Mike Carey, Andi Watson ou Josh Howard. On en reparle plus en détail dans notre prochain numéro...

Alan Moore dans les Simpson !

C'est à peine une surprise. Alan Moore n'est pas seulement un grand auteur, c'est aussi un personnage. L'affaire aurait été bouclée de la manière la plus naturelle possible. Melinda Gebbie, dessinatrice de Lost Girls (et compagne d'Alan Moore), était l'été dernier aux États-Unis, au Comic-Con de San Diego. Approchée par les producteurs des Simpson, elle a immédiatement répercuté l'idée à Moore qui l'a adorée. Moore serait en effet un grand fan des Simpson (et également de South Park !). Il jouera son propre rôle et apparaîtra à l'occasion de l'ouverture d'un nouveau comic-shop à Springfield.
Intitulé "Husbands and Knives", l'épisode devrait être diffusé dans le courant de l'année prochaine.

EN BREF

MOON KNIGHT À LA TÉLÉ ?

Ça se pourrait bien. Les droits du **Chevalier de la Lune** viennent d'être acquis par No Equal Entertainment qui co-produirait la série avec Marvel Studios. Un pilote serait déjà en chantier avec un tournage envisagé pour mai 2007.

CHANGEMENT DE MAINS...

Jimmy Palmiotti et Justin Gray ayant signé un contrat exclusif avec DC, leur série Marvel, **Heroes For Hire** (inédite en France), dont les chiffres de ventes sont, assez étonnamment, plus qu'honorables, est reprise par Zeb Wells. Le dessinateur, Bill Tucci (Shi), reste fidèle au poste.

FINI L'EFFEUILLAGE POUR LES FILLES !

La surprenante série des frères Luna, **Girls**, publiée en France par Delcourt touche à sa fin. Les frères ont récemment annoncé leur intention de mettre un terme à la série au **#24** américain (à paraître en avril 2007 aux USA). Initialement prévue en 12 numéros, la série est ce qu'on peut appeler un "sleeper" : une série que personne n'attend mais qui, sans faire de bruit, convainc de plus en plus d'adeptes au fil des mois. Girls a donc conquis son public et permet aux frères Luna d'être recrutés par Marvel pour **Spider-Woman Origins**. Après avoir conclu leur série, les Luna resteront chez Image pour développer d'autres projets en indépendants avec sans doute quelques "piges" pour Marvel.

Le bal des Zombies

La mini-série **Marvel Zombies** a cassé la baraque aux USA. Toutes éditions confondues, le **#1** a dépassé la barre des 100 000 et l'ensemble de la série s'est très bien vendue en album. Ce n'est plus un hit mais un rouleau compresseur ! Au point que Marvel redouble d'idées pour lui trouver des suites et des préquelles. En plus de prochains projets Marvel Zombies produits en interne, l'éditeur vient d'annoncer un crossover inter-compagnie avec une série de Dynamite Entertainment. Laquelle ? Rien d'autre qu'**Army of Darkness**. Ash, le héros créé par Sam Raimi dans **Evil Dead**, est donc bon pour éprouver la résistance de sa tronçonneuse contre les pires zombies de l'univers Marvel au cours d'une mini-série de 5 épisodes (sobrement intitulée **Marvel Zombies vs The Army Of Darkness**). Ça commence en mars aux USA et ce sera écrit par John Layman (Gambit, Sentinel Squad O.N.E) et dessiné par Fabiano Neves. Quant aux couvertures, elles seront l'œuvre d'Arthur Suydam. La première est d'ailleurs un pastiche zombiesque de la saga culte **X-Men : Days of Future Past**. Ce sera

Ultime remplaçant

Après avoir brisé le record de l'équipe créative restée le plus longtemps sur un titre, le duo Brian Bendis/Mark Bagley va donc se séparer avec Ultimate Spider-Man #110. Si Bendis reste fidèle au poste "*je resterais jusqu'à ce qu'ils me virent*" dit-il, c'est l'artiste canadien Stuart Immonen qui remplacera Bagley. Immonen n'est pas un inconnu de l'univers Ultimate puisqu'il a déjà illustré bon nombre d'épisodes d'Ultimate X-Men et Ultimate Fantastic Four. Spider-Man manquait à son répertoire, l'erreur est donc réparée ! Quant à Mark Bagley, si Marvel n'a pas encore annoncé son prochain projet, nul doute que sa légendaire productivité (il est capable de produire sans sourciller deux épisodes par mois, chose rare de nos jours), va lui garantir une place de choix au panthéon des projets 2007.

'Lee-brairie'

Dynamic Forces est décidément partout ! Après les lithographies, les jouets, les statues, les comics (avec Dynamite Entertainment), voici que la compagnie de Nicolas Barucci prépare une collection de livres ! Le premier auteur signé n'est d'ailleurs pas un inconnu puisqu'il s'agit de Stan Lee himself. Ce bon vieux Stan, toujours d'attaque, va superviser une ligne intitulée Stan Lee's Guide to... (la méthode Stan Lee). Les deux premiers titres annoncés **Stan Lee's Guide to Writing Comics** (la méthode Stan Lee pour écrire les comics) et **Stan Lee's Guide to Drawing Comics** (sa méthode pour les dessiner), devraient paraître en 2007. Ces deux ouvrages seront une suite non officielle à **How do do comics the Marvel Way** (faire des comics selon la méthode Marvel) réalisée par Lee et John Buscema en 1984 et qui avait connu un immense succès. POW! Entertainment, la boîte de Stan, co-produit

PAVÉS D'ORIENT

AK Comics, éditeur basé au Moyen-Orient (Cf.CB#5) change de cible. Jusqu'ici limité aux fascicules publiés en kiosques ou à la vente par correspondance, la société égyptienne vise un nouveau domaine pour l'année 2007 : les graphic novel. **Rakan** ou **Aya Princess of Darkness** continueront donc leurs aventures sous la forme de pavés faisant entre 100 et 132 pages, sans doute plus faciles à exporter.

IN MEMORIAM

La musicienne Shirley Walker, qui avait écrit les partitions de nombreux films (Mystery Men, Destination Finale...), mais aussi des séries animées **Batman** et **Superman** de Bruce Timm est décédée le 30 novembre dernier à l'âge de 61 ans.

MAGUIRE TOMBE LE MASQUE ?

Tobey Maguire a annoncé à l'agence World Entertainment News qu'il n'est pas sûr de rempiler pour un Spider-Man 4 : "*Je n'ai pas de contrat pour d'autres films. Je ne suis pas fermé à l'idée si ça a du sens, mais il y a de grandes chances pour que [SM3] soit mon dernier.*"

compte à rebours comics • l'œil sur les médias •

FANTASTIC FOUR : RISE OF THE SILVER SURFER

C'est tout récemment que le studio a dévoilé le fameux véhicule des FF, le Fantasticar, aux yeux du monde. Sur la photo, la Chose n'est pas là, les rumeurs sur un nouveau look, plus proche de celui des comics actuels, n'ont donc pas tardé à enfler. Wait and see...

PREACHER

L'un des serpents de mer des adaptations de comics à l'écran refait surface ! **Preacher**, la série de Garth Ennis et Steve Dillon devrait finalement échouer à la télévision, sur la prestigieuse chaîne HBO (les Soprano). Un pilote est en préparation. Mark Steven Johnson (Daredevil, Ghost Rider) en sera le producteur.

CONSTANTINE 2

Les producteurs sont ok. Keanu Reeves aussi. Il ne manque plus qu'à trouver un créneau et un réalisateur, Francis Lawrence étant pris par un autre projet.

SPIDER-MAN 3

La dernière bande-annonce a apporté son lot de spéculations et de révélations. Première d'entre elles : l'origine de Spider-Man. Sam Raimi a choisi de faire de l'Homme Sable un des malfrats qui tue Oncle Ben, rendant Spidey encore plus furieux. Ensuite, Venom apparaît aux yeux du monde. Et il a toutes ses dents ! Inutile de dire que le mois de mai 2007 n'arrivera pas assez vite pour nous tous...

DERNIÈRES NOUVELLES : L'ACTUALITÉ EN BREF DU MONDE DES COMICS

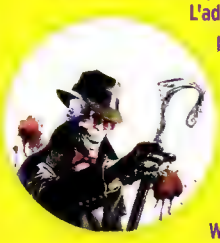
Journal de Guerre

Dans la droite lignée de notre récent dossier sur les relations Comics/USA/Irak, un nouvel éditeur de BD vient de se faire connaître aux États-Unis : Charlie Foxtrot. Il s'agit d'un collectif de soldats et ex-soldats américains, précédemment disposés en Irak (ou, pour les plus anciens, au Vietnam), qui espèrent bien donner une vision réaliste de la vie de l'armée. Ce projet passe d'abord par la mise en route d'un film, **City of Fire**, sorte de biographie d'Ernesto Haibi, un médecin militaire qui fait partie des dirigeants de Charlie Foxtrot. **City of Fire** entend décrire la bataille de Mosoul (qui s'est déroulée en Irak le 24 juin 2004). Où est le rapport avec les comics ? Et bien Haibi ne s'intéresse pas qu'aux seuls écrans des cinés. **City of Fire** deviendra prochainement une série de comics (intitulés **G.I. Journals**), édités directement par Charlie Foxtrot et également écrits par Haibi. Le dessinateur est un relatif inconnu, Gerry Kissel, mais ce petit éditeur annonce déjà être en pourparlers avec une liste de stars (Alex Ross, Arthur Suydam, Bill Sienkiewicz et quelques autres...) pour les couvertures. Reste à voir à l'arrivée quelles stars auront vraiment dit oui quand **G.I. Journals** sortira...

L'AUTRE MACK !

Vous connaissiez David Mack, le créateur de Kabuki et d'Echo (alias Ronin des New Avengers). Voici maintenant David Alan Mack, le romancier. Ce dernier a à son actif de nombreux livres basés sur la franchise Star Trek. Ce même David Mack est sur le point de rejoindre son homonyme dans le monde des comics en écrivant un roman mettant en scène Wolverine et intitulé "Road of Bones". Et pour se faire plaisir, l'auteur a contacté David Mack l'artiste afin d'en réaliser la couverture, ce qu'il a fait sans se faire prier !

'Wanted', ça se précise...



L'adaptation du comic de Mark Millar et J.G.Jones peut compter sur un nouvel argument de poids : Morgan Freeman. Le talentueux acteur américain a, en effet, été engagé pour jouer le rôle de Sloan, le tuteur de Wesley (interprété par James McAvoy) dans son apprentissage du crime organisé. Le tournage devrait débuter début 2007 sous l'œil du réalisateur de Night Watch, Timur Bekmanbekov.

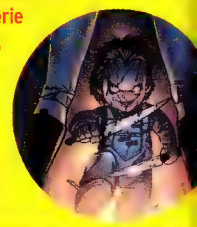
Joe le pubard

Qui l'eût cru ! Joe Quesada réalisant une série de publicités pour les utilitaires Renault ! L'idée revient à l'agence Publicis qui compte manifestement quelques fans de comics parmi ses têtes pensantes. Prévue pour l'Angleterre et la France, la campagne a été réalisée par Joe Q sur son maigre temps libre avec l'appui de notre Richard Isanove national. Elle devrait être publiée dans les magazines nationaux et s'afficher sur les bus.

Toutes considérations artistiques ou commerciales mises à part, elle vient illustrer le poids de la BD en général et des comics en particulier dans la culture populaire. Mettre des utilitaires à la sauce comics, il fallait y penser !

Chucky en papier

Le label Devil's Due, peu représenté en version française jusqu'ici (seul Hack/Slash a été publié par les éditions Wetta), se lance dans la licence cinématographique et annonce la mise en route d'une mini-série de comics basée sur Chucky la poupée de sang en 2007. Ce n'est pas la première fois que le mini serial killer est le héros d'une série de comics. Quelques numéros étaient parus au début des années 90 chez le label (aujourd'hui disparu), Innovation comics.



L'INDÉPENDANCE CHEVILLÉE AU CORPS...

Steve "the Dude" Rude tient à son indépendance. Malgré des travaux réalisés pour Marvel, Dark Horse ou DC, il reste un fervent partisan de l'indépendance artistique. Pour joindre le geste à la parole, il vient de monter son propre label de comics, Rude Dude Productions. Pour les prochains mois, il prévoit notamment de publier une mini-série de son héros fétiche, **Nexus**, une autre de **The Moth**, son autre création, ainsi qu'une série anthologique, les **Amazing Dude Tales**. Mike Baron, co-créateur de Nexus, Gary Martin et même Heidi McDonald (ex-chroniqueuse du site d'info comics, The Pulse) sont de la partie. On lui souhaite bonne chance !

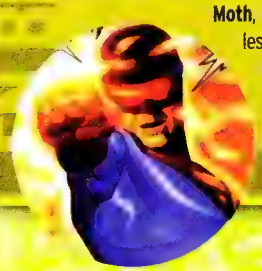
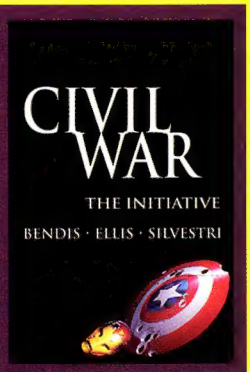


IMAGE TEND LES BRAS !

Deux noms de la scène comics indépendante rejoignent tour à tour Image Comics : Kyle Baker et Mike Allred. Le premier publiera ses livres, semi-autobiographiques tels que **Nat Turner Book 2: Revolution** tout comme des projets originaux (**Important Literary Journal**). Allred, lui, commencera par publier, dès février, un recueil de 852 pages (!) en couleur des aventures de son héros déjanté Madman (**Madman Gargantua**), avant de lancer un nouveau mensuel, **Madman Atomic Comics**, dans lequel on retrouvera tous les personnages hauts en couleurs du créateur.

Joe le scoop !



Décidément, Joe Quesada est à la fête dans ce numéro de Comic Box. Après l'interview qu'il nous a accordée, il nous livre aussi un scoop : "*Vous savez que je communique sur le Net chaque semaine et que je raconte pas mal de choses... J'ai peur de vous dire quelque chose qui serait éventé avant que votre numéro ne paraisse... Je ne garantis rien, mais que dites-vous de ça : la prochaine série mensuelle écrite par Dan Slott s'appellera* ***The Initiative*** *!*". Traduction pour ceux qui n'auraient pas compris (ils seront sans doute quelques uns...) : pour accompagner le crossover **Civil War** (qui se conclut en ce moment aux USA et devrait débuter au printemps en France), Marvel a sorti une floppée de titres annexes dont l'un, **Civil War : Initiative**, est une sorte de conclusion. Écrit par Brian Bendis et dessiné par Marc Silvestri, ce one-shot instaure un nouveau statu quo dans l'univers Marvel. On peut penser que la nouvelle série de Dan Slott sera dérivée de ce numéro spécial.

Il imprime sa Marc...

Si vous avez lu l'interview avec Marc Guggenheim dans le dernier numéro, vous savez maintenant à quel point ce scénariste de séries télé est un fondu de comics. Et ça ne va pas s'arranger ! En plus de Blade (une série plutôt réussie avec ce personnage, ça nous change), DC vient d'appeler Guggenheim à la rescousse sur Flash. Il est vrai que l'équipe créative qui a œuvré sur la série n'a pas tenu toutes ses promesses, créativement et commercialement parlant. Mais ce n'est pas tout. Marvel étant très satisfait de la saga **Wolverine : Vendetta,** qu'il a mené tambour battant avec Humberto Ramos (à paraître en France mi-2007), l'auteur s'acoquinera à nouveau avec le mutant griffu dans une aventure de 48 pages (dessinée par Howard Chaykin cette fois), et qui sera publiée dans le nouveau titre anthologique Marvel Comics Presents.

Stupéfiant !

La réalité dépasse parfois la fiction : deux policiers de Bournemouth (Royaume Uni), déguisés en Batman et Robin, ont procédé à l'arrestation de suspects dans une affaire de drogue. Tony Smith et Mike Holman ont expliqué ainsi vouloir avoir "l'avantage psychologique" sur leurs adversaires. Après avoir fait mine, en costumes de super-héros, de s'introduire dans la maison suspecte, ils en ont fait le tour comme s'ils allaient entrer par l'entrée arrière (ce qui donnera sans doute lieu à de nombreux calembours sur Batman et Robin). Inquiets de la présence de ces deux huluberlus, ce sont les suspects eux-mêmes qui ont ouvert aux forces de police "officielles". Ils pensaient que la police venait arrêter les deux fous et n'ont compris qu'ensuite qu'il s'agissait de les inciter à ouvrir la porte... Le faux Batman, toujours déguisé, a même dû combattre, façon super-héros, quelqu'un qui tentait de fuir par l'issue de secours... Mais que faisait le commissaire Gordon pendant ce temps ?

Un homme d'honneur

Comme nous vous l'avons répété à plusieurs reprises, le label Marvel Knight s'est mué en une collection de projets de prestiges. Après Spider-Man : Reign de Kaare Andrews et en attendant le Silver Surfer Requiem d'Essad Ribic et JM Sctraczynski, nous verrons sans doute Logan, par Brian K. Vaughan et Eduardo Risso. Et à en juger par les premières images, l'ombre de la mini-série Wolverine de Claremont et Miller (sortie en 1982), pèsera sur le projet. Allèchant...

TERMINATIX JANE

Painkiller Jane revient donc en série TV sur Sci-Fi Channel en 2007. Les premiers épisodes sont en cours de tournage pour une diffusion prévue au printemps aux USA. Kristanna Lokken (Terminator 3) remplace Emmanuelle Vaugier (qui avait tourné le pilote) dans le role de Jane Vlasco, la flic au pouvoir auto-guérisseur.

100% CRIMINEL !

La série en creator-owned de Sean Phillips et Ed Brubaker paraît en France cet été 2007 chez Delcourt. Le format sera celui des comics. Détails et passage en revue dans le prochain numéro.

CAGE DÉCISION

On en sait maintenant plus sur le comic-book écrit par Nicolas Cage et son fils Weston (à qui revient la paternité de l'idée originale), pour Virgin Comics. La série s'appellera **Enigma**, et Virgin la décrit comme un thriller à l'ambiance vaudou. Enigma est un personnage mystérieux ramené à la vie par des adorateurs vaudous qui veulent faire de lui leur champion.
Politiquement engagée, à l'image de Cage, Enigma démarre à la Nouvelle Orléans après le passage de l'ouragan Katrina. La mini-série comportera 5 épisodes et démarre en mars prochain aux USA.

Dr Psycho

Au dodo, les héros...

Un comic-book ennuyeux peut, au pire, vous faire l'effet d'un somnifère et vous plonger dans les bras de Morphée. Dormir, c'est un risque que se refusent de prendre la plupart des héros qui finissent, trop souvent, dans de beaux draps !

Dormir donc, pour les héros de BD, c'est plus qu'un luxe, c'est une utopie parfois évoquée, et rarement réalisée. Et pour deux raisons principales. La première, c'est qu'à passer ses nuits à patrouiller sur les toits de Gotham ou New-York, à moins de passer ses journées au lit, cela implique de faire l'impasse sur le sommeil. L'autre raison est plus technique : un épisode entier à montrer un personnage en train de dormir, ce serait forcément anti-dynamique. Donc pas question de montrer ce repos, c'est forcément quelque chose qui se déroule « hors case », par ellipse. On en déduit que les héros dorment pendant leur temps libre, entre deux épisodes. Pour autant, les références au sommeil et aux rêves ne sont pas exclues, elles participent même aux origines et à la symbolique de plusieurs d'entre eux. Dans la catégorie, le **Little Nemo** de Windsor McCay, paru dans la presse américaine à partir de 1905, fait figure d'exception. Il s'agit d'un garçon visitant le monde merveilleux des rêves à chaque fois qu'il s'endort. Dès les années 40, un héros de DC se nomme le Sandman (qu'on traduirait indirectement par « Marchand de Sable »), car son pistolet émet un gaz endormant ses victimes. Pour autant, les comics resteront le plus souvent sur le constat que les rêves c'est dangereux, et qu'il faut trouver un moyen de les réprimer. Dans **Strange Tales #110** (1963), la première apparition de Docteur Strange marque d'ailleurs ce thème : un visiteur vient demander au maître des arts occultes de le guérir des rêves qui le hantent. Dans la foulée, le lecteur fait pour la première fois connaissance du terrible Cauchemar, qui restera par la suite l'un des principaux ennemis du héros. Le Sandman tel que réinventé par Jack Kirby en 1974, n'est pas différent de cette logique. Il s'agit d'une sorte de gardien des rêves, protégeant l'humanité des terribles fantasmes qui peuplent son subconscient. L'idée n'est pas autre avec Nightmask, sorte de psychologue du monde des rêves inventé pour les besoins du New Universe de Marvel en 1986 (et qui revient ces temps-ci aux USA dans le New Universal d'Ellis et Larroca). Le rêve, enfin, peut s'apparenter à une prison pour le héros. C'est le cas pour Sleepwalker, héros qui hante le monde du sommeil en attendant que son hôte humain finisse par pioncer, lui ouvrant alors les portes de la Terre. Et comment parler de rêve et de sommeil dans les comics sans évoquer un autre Sandman (prince des Rêves), celui de Neil Gaiman, qui n'a absolument rien de maléfique, mais se retrouve souvent malgré lui englué dans des problèmes relationnels avec les créatures qui peuplent son royaume...

L'idée maîtresse derrière Cauchemar et autres avatars du rêve, c'est qu'il faut tenir en laisse ses rêves sous peine, dans le cas contraire, de sombrer et perdre son identité. Il est marquant, par exemple, de voir que les héros qui croisent Cauchemar mettent souvent un épisode entier à se tirer de son royaume, après avoir parfois semblé succomber à la tentation... Alors que dans le même temps, les représentations de l'Enfer, où le héros est également supposé faire face à une forme de tentation, sont bien plus rapidement mises en déroute. Il suffit d'une case au Surfer d'Argent pour repousser les offres du diabolique Méphisto, malgré les montagnes d'or ou de concubines qu'on lui promet. Alors que dans le même temps, un Captain America devra redoubler d'efforts pour repousser Cauchemar (**Captain America vol.3 #9-12**, en 1998). En fait, quand c'est un diable qui tente de soudoyer un personnage, la tentation vient de ce corrupteur. Quand c'est le rêve qui opère, la tentation se base sur les propres fantasmes et failles du rêveur. C'est là une expression de la passion, de l'homme (et de la femme), oubliant son vernis civilisé pour matérialiser ses désirs physiques, en particulier sexuels (le sommeil paradoxal étant souvent facteur d'érection). Refuser le rêve, c'est donc aussi refuser, à un certain niveau, sa sexualité, chose que les comics ont fait pendant des années à grands coups d'autocensure. En définitive, le rêve, c'est quelque chose qui ne pouvait être considéré que comme un ennemi naturel de la majorité bien pensante et de l'ordre établi. De fait, on se rendra compte que les héros mariés (Mister Fantastic, Hank Pym...), font rarement l'objet d'épisodes montrant leurs rêves, encore moins de cauchemars dangereux. Spider-Man, du temps de son célibat, a croisé Cauchemar bien plus que depuis son mariage. Une bonne libido serait-elle, dans les comics, l'équivalent d'un bon somnifère ? Allez savoir...

Xavier Fournier

HANDS·ON MOBILE

MONOPOLY® TYCOON 2007

Construis un véritable empire et prends le contrôle de la ville en ruinant tes adversaires !

Pour télécharger le jeu Monopoly Tycoon 2007:

Abonné SFR ▸ Envoie 108979 au 31313*

Si tu n'es pas abonné à SFR ▸ Envoie 108979 au 81111*

C'est Noël sur MTV

Télécharge ton logo gratuit!
Envoie MARVELNOEL au 31313

Télécharge les meilleurs jeux sur ton mobile !

TOP GUN GULF CRISIS

Embarque dans la simulation de combat aérien ultime sur mobile !

Télécharger Top Gun Gulf Crisis?
SFR: 108970 au 31313
Sinon: 108970 au 81111

LEGO BRICKS

Empile les briques Lego et explose les scores !

Télécharger Lego Bricks?
SFR: 108973 au 31313
Sinon: 108973 au 81111

LUCKY LUKE OUTLAWS

Deviens le tireur le plus rapide de l'ouest !

Télécharger Lucky Luke?
SFR: 108976 au 31313
Sinon: 108976 au 81111

TRUE CRIME NEW YORK CITY

Joue au bon et mauvais flic dans la jungle new-yorkaise !

Télécharger True Crime NYC?
SFR: 108974 au 31313
Sinon: 108974 au 81111

CALL OF DUTY 3 EN MARCHE VERS PARIS SUR TON MOBILE !

L'INFANTERIE MOBILE T'EMPORTE DANS DES COMBATS INCROYABLES!

Jeu vidéo disponible sur: PlayStation.2 Wii

DÉCOUVRE LA DÉMO DU JEU:
ENVOIE 108972 AU 31313
(SMS non surtaxé)

TÉLÉCHARGE LA VERSION COMPLÈTE DU JEU:
Abonné SFR ▸ ENVOIE 108975 AU 31313
Si tu n'es pas abonné à SFR ▸ ENVOIE 108975 AU 81111
(SMS non surtaxé)

California Sexy EXPOSED featuring Teri Harrison

Fais preuve de patience et tu seras récompensé...

Télécharger California Sexy?
SFR: 108971 au 31313
Sinon: 108971 au 81111

SPIDER-MAN

Envole-toi entre les buildings de New York !

Télécharger Spiderman?
SFR: 108978 au 31313
Sinon: 108978 au 81111

X-MEN CEREBRO

Le casse-tête X-Men impitoyable !

Télécharger X-MEN Cerebro?
SFR: 108980 au 31313
Sinon: 108980 au 81111

SUDOKU 禅 GARDEN

La folie Sudoku continue sur ton portable !

Télécharger Sudoku Garden?
SFR: 108977 au 31313
Sinon: 108977 au 81111

X-MEN L'AFFRONTEMENT FINAL EN DVD

Le jeu mobile officiel !

Rejoins les X-Men et bats toi pour la liberté !

Télécharger X-MEN 3?
SFR: 108981 au 31313
Sinon: 108981 au 81111

AVEC SFR, C'EST SIMPLE — TÉLÉCHARGE UN JEU — EN 3 CLICS

1 Sur le portail Vodafone live! sélectionne la rubrique Jeux

2 Puis clique sur le jeu de ton choix

3 Clique sur Télécharger et laisse-toi guider

Special clients SFR

RETROUVE SUR TON MOBILE SFR LE NOUVEAU PORTAIL JEUX

- + de 500 jeux disponibles !
- Tous les univers de jeux : Cartes, Quizz, Sport, Arcade, Aventure, Action, Casino ...
- Des nouveautés toutes les semaines pour TON mobile... Il y en a pour tous les goûts.
- Pas de mauvaise surprise : tu ne seras facturé qu'une fois le jeu bien enregistré sur ton mobile.

* Prix: 3€ ou 5€ ou 7€ /jeu + connexion au portail. + d'info sur les jeux et la paramétrage wap sur www.sfr.fr/Utiliser

*81111: 3€+sms. Nouveau: téléchargement en un seul sms!. *31313: SMS non surtaxé. X-Men™ III: Mindmaze: TM & © 2006 Marvel. © 2006 Twentieth Century Fox Film Corporation. © 2006 Activision Publishing, Inc. LEGO Bricks: © 2006. LEGO, the LEGO logo are trademarks of the LEGO Group. Monopoly Tycoon 2007: © 2006 Hasbro. All Rights Reserved. Call Of Duty ® 3: © 2006 Activision Publishing, Inc. Sudoku Garden: © 2005 Mforma Group, Inc Spider-Man Webslinger: TM & © 2006 Marvel. X-Men 3: Rise of the Legends: Marvel, X-Men: The Last Stand: TM & © 2006 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. www.marvel.com © 2006 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. © 2006 Activision Publishing Inc. True Crime® New York City: © 2005 Activision Publishing, Inc. California Sexy Exposed: © 2006 Hands-On Mobile. ©Lucky Luke 2005 / ©The Mighty Troglodytes: Based on the characters created by Morris. All rights reserved. Lucky Luke and the logo Lucky Comics are trademarks of Lucky Comics. Lucky Luke is a trademark of Lucky Comics used under licence by The Mighty Troglodytes. The Mighty Troglodytes is a trademark of The Mighty Troglodytes. The Mighty Troglodytes logo belong to The Mighty Troglodytes.

Licensed by: Hasbro Properties Group

ATARI

ACTIVISION.

Tournée Dédicaces Janvier 2007

ALBUM

panini COMICS

NIKO HENRICHON

THE PRIDE OF BAGHDAD

TIM SALE

BATMAN, SUPERMAN, DAREDEVIL

GABRIELE DELL'OTTO

SECRET WAR, ANNIHILATION

KAHO MIYASAKA

KARE FIRST LOVE, BINETSU SHOJO

Renseignements : Album Comics, 67 bd Saint Germain
75005 PARIS / 01 53 10 00 60 / www.album.fr

Superman © Dc Comics, Secret War ©Marvel Comics, Pride © K.Vaughan /Henrichon

Teenage Success prod: 11/06